DVD

JEST TEŻ W WERSJI Z 3CD

HITMAN CODENAME 47

SUPER HICIOR

CUTTHROATS

PEŁNE WERSJE GIER

TALIA KART W PREZENCIE

CD-ACTION

www.cdaction.com.pl

INDEX: 334561
NUMER 09/2004 (103) WRZESIEŃ 2004
CENA 19 ZŁ 99 GR W TYM 7% VAT

TEMATY NUMERU

DRIV3R

FULL SPECTRUM WARRIOR

RECENZJE

CODENAME PANZERS
GROUND CONTROL 2
THE SUFFERING
SPIDER-MAN 2
KREED

MEGAZAPOWIEDZI

SILENT HILL 4
MYST 4

DEX: 334561
N: 1426-2916
NA: 19,99 ZŁ
W TYM 7% VAT

Juiced TM i Acclaim ® & © 2004 Acclaim Entertainment. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykonanie Juice games Ltd. Playstation i logo Playstation są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie znaki producentów, samochody, nazwy, znaki firmowe i zawarte w grze wizerunki są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.

SOLDIERS™

LUDZIE HONORU

W SPRZEDAŻY OD 22 LIPCA!

- Rewelacyjne połączenie gry akcji w pełnym 3D z emocjonującą strategią w czasie rzeczywistym!
- Ponad 30 zróżnicowanych misji rozgrywanych na wszystkich frontach II wojny światowej.
- W pełni interaktywne środowisko gry. Wszystko może być całkowicie lub częściowo zniszczone!
- Pełna swoboda w doborze taktyki i sposobu ukończenia misji.
- Rozbudowany tryb wieloosobowy poprzez LAN lub Internet.
- Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez firmę CD Projekt.

PL — Profesjonalna polska wersja językowa — CD Projekt

Dobra cena 99,90 złotych

BEST WAY · 1C COMPANY · Profesjonalna polska wersja językowa i dystrybucja w Polsce CD PROJEKT

Codemasters — GENIUS AT PLAY

© 2004 The Codemasters Software Company Limited („Codemasters"). Wszystkie prawa zastrzeżone. „Codemasters"® i logo Codemasters są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. „Soldiers"™, „Heroes of World War II"™ i „GENIUS AT PLAY"™ są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Codemasters. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawowitych właścicieli i są używane zgodnie z licencją. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce oraz polska wersja językowa CD Projekt.

LETNIE FRUSTRACJE

Telewizja kocha nas pouczać. Mniejsza już o „gadające głowy" w programach publicystycznych. Za to im przecież płacą, aby gadały, ględziły i smęciły. Ale reklamy? Teoretycznie mają nas zachęcać do kupna czegoś. W praktyce głównie pouczają - czym prać, jak się bawić, skutecznie szukać pracy albo co nam najlepiej pomoże na biegunkę czy pryszcze, itd. Zdzierżę jeszcze rozmaite Goździkowe. Przetrwam rady wygłaszane przez przyozdobione fałszywymi (płaskie szkła!) okularami twarze modeli w białych fartuchach czy ładne, ale puste oblicza modelek w 'businesswoman suit'. Ale żeby pouczała mnie - **lodówka**? Fakt, że renomowanej firmy ale jednak...

OK, zapewne ma ona na pokładzie lepszy procesor i więcej RAM-u niż mój komp parę lat temu, a jej AI opracowało Pentagon na spółkę z NASA. Mimo wszystko czuję się upokorzony faktem, że jakieś metalowe pudło szkoli mnie, jak mam postępować z kobietami. (Czyżby jej producenci sugerowali, że jestem tak głupi w tych sprawach, że będę musiał korzystać z porad sprzętu AGD? Niezła zachęta do kupna!) I do tego jeszcze najwyraźniej mnie obserwuje! Ghost in the fridge? Wielki Chłodny (Cool?) Brat patrzy? Teraz pozostaje mi już tylko czekać na sugestię kostki klozetowej, na kogo powinienem głosować w wyborach... (Z przyjemnością ją wówczas oleję.) :)

W ogóle latem w TV dno i metr mułu. Co roku karmią nas tą samą letnią serialową peerelowską sieczką oraz galami piosenek biesiadnych, z niezatapialną Marylą R. na czele. Nie wiem jak Wy, ale ja mam niekiedy chęć wysłać TVP - zamiast abonamentu (bo płacę, śmiejcie się z frajera) - ksero z dowodem wpłaty tegoż z zeszłego roku... W zamian za ksero zeszłorocznego programu.

A propos TVP. Nie denerwuje Was przypadkiem, gdy bez przerwy słyszycie np. „*prognozę pogody sponsorowała firma X*"? Bo mnie, i owszem, nawet bardzo. Telewizja jest publiczna, utrzymywana (w sporej części) z pieniędzy osób, takich jak ja czy Wasi rodzice. A tu reklam od... groma i nieustannie dowiaduję się z zapowiedzi, że znów coś komuś zawdzięczam. Ciekawe, czy gdyby brakło sponsora, nie byłoby owej prognozy pogody albo zamiast słońca zapowiedziano by deszcz? (I tak zapowiadają... do kitu z takim sponsoringiem!) A czemu nigdy i nigdzie nie usłyszę „*ten mecz sponsoruje Szary Telewidz*"? Albo przynajmniej „*a tu macie niezły film w zamian za to, że płacicie nam haracz*"?

Politycy kradną, policjanci biorą łapówki, ministrowie są niekompetentni, pogotowiem w pewnym mieście miał rządzić facet, który (ponoć) wcześniej szprycował pavulonem tych, których miał ratować. Powszechnie znany psychoterapeuta oskarżony o pedofilię. (Redaktorzy polskich brukowców zapewne codziennie się modlą o jego zdrowie, bo zapewnił im żer na długie letnie tygodnie, w czasie gdy zwykle pisze się o UFO albo potworze z Loch Ness, a jak już całkiem bieda przyciśnie to o UFO nad Loch

Ness.) I komu tu wierzyć? Czasem aż strach spojrzeć w lustro. Bo któż zagwarantuje, że ten, na kogo patrzysz, nie jest już złodziejem, mordercą albo choć malwersantem? Nawet w naszej branży (dokładniej - w angielskiej) podniósł się hyr, że **pewne pisma za kasę i rozmaite „ekskluzywy" wywindowały ocenę Drivera 3** (w wersji na konsole) na dużo wyższy, niż się należało, poziom. Oskarżenia naturalnie jak zawsze anonimowe i bez dowodów, ale hałas i „smrodek" się zrobiły.

U nas, w Polsce, to naturalnie niemożliwe - i tak „dobrze poinformowani" wiedzą, że KAŻDA dobra ocena gry jest sponsorowana przez dystrybutora, a każda zła to efekt antysponsoringu... ze strony konkurencji. Redaktorzy zaś w zamian za to jeżdżą Mercedesami (dwoma naraz!) i stawiają sobie wille. (Swoją drogą, **w CDA w tym miesiącu tematem numeru jest... Driver 3**. Miłośnicy teorii spiskowych już mogą zacierać łapki.)

Lato w pełni. Nic się nie dzieje. Nie ma co robić. Nie chce się nic robić. „*Trzeba odpocząć!*". Tak zapewne pomyśleli producenci i dystrybutorzy, po czym powyjeżdżali na urlopy, tym samym przesuwając (lub planując) premiery co „lepsiejszych" gier na jesień. Ten letni zastój w branży staje się nową świecką tradycją. Nic to, że lato pod psem, że świat zmienia się na naszych oczach, a w polityce aż huczy - branża komputerowa, jak zawsze w tym czasie, odpoczywa. I basta! Wydawało się, że po E3 ruszy kolejna fala... Ale skończyło się tylko na lekkim „drgnięciu". A żyć trzeba, pisać trzeba, pismo wydawać też. Nic, tylko wbić zęby w ścianę. Premierę HL2 tradycyjnie przesunięto, Doom już wkrótce, ale mimo wszystko nie teraz... Gdyby nie Codename Panzers (rewelka!) i The Suffering (przyzwoity horror) oraz Ground Control 2 (niezła strategia) normalnie nie byłoby na czym oka zawiesić. Bo nawet jak już coś się znanego pojawiło – The Kreed, Spider-Man 2, Star War Galaxies czy Soldner - poziomem zwykle dostosowywało się do dołująco niskiej temperatury za oknem.

W co zatem grać? Hm, może **w karty?** No to macie - w końcu od dawna nie dołączaliśmy do magazynu gadżetu. Warto też czasem wrócić do klasyki - dla jednych może to być kultowy **Hitman**, dla innych - **Cutthroats**. Cóż, skoro nie można się wybrać nad ciepłe morze „w realu", dobrze choć spróbować pojechać tam jako pirat w świecie wirtualnym. Pocieszcie się, że tych, którzy tam się relaksują, tubylcy „skroją" nie gorzej niż Wy kupców w grze. :)

Z uwagi na letnią bryndzę w tym numerze pojawi się nieco mniej recenzji niż zwykle - ale za to więcej zapowiedzi (w tym kilku nader obszernych) i **podwójny temat numeru** (w obu przypadkach nasi wysłannicy udali się do siedzib developerów, by na miejscu zagrać i pogadać o opisywanych grach). Mam tylko nadzieję, że w kolejnym numerze wszystko wróci do normy - w końcu kiedyś, gdzieś te *dumy*, *stalkery*, *haflajfy* i tym podobne smakołyki wypłynąć na powierzchnię muszą...

A na koniec jeszcze dobry news: **seria Fallout będzie kontynuowana** - ta wieść na pewno ogrzeje niejednego z Was. I z tym optymistycznym akcentem...

Życzymy miłej lektury!

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

Wygraj!

Książki fantasy – str. 055 ▪ Sprzęt audio - s. 081 ▪ Drukarki - s. 101 ▪ GRY Football Manager 2005 - s. 102 ▪ GRY Codename Panzers i nie tylko - s. 103 ▪ GRY Soldiers - s. 107

CDA 10/04 pojawi się w sprzedaży po 07.09.2004!

CD-ACTION® www.cdaction.com.pl Wrzesień 09/2004 (103)

REDAKCJA
50-107 Wrocław, ul. Sukiennice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11
Redaktor naczelny: Zbigniew Bański
Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa
Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektala
Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Błyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Sławek Lipowski, Maciek Kuc, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Sołtys, Daniel Śniegoń, Krzysztof Tomicz
Redaktor techniczny: Jacek Sawicki
DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Jacek Sawicki
Korekta: Damian Bednarek

WYDAWCA
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes: Witold Woźniak
Członek zarządu: Jerzy Szulwic
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas
Dyrektor działu reklamy: Michał Mierzyński
Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych:
Janusz Jędrzejczak, tel. (022) 516 35 50
e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:
Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

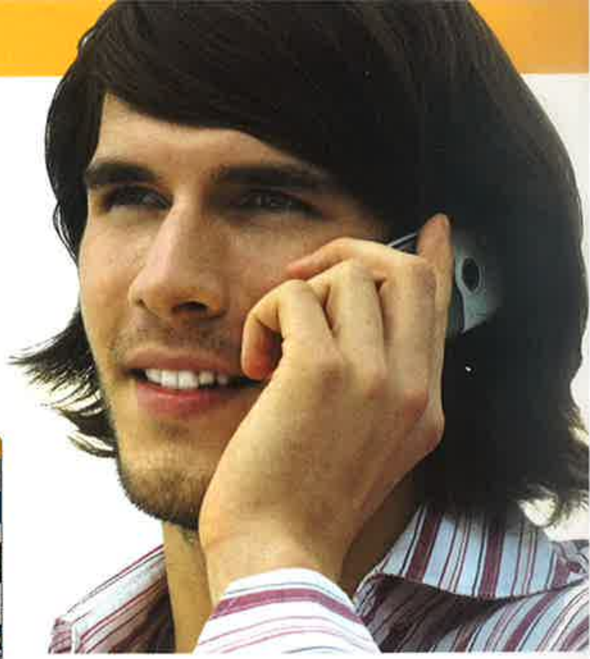
Prenumerata (zamówienia, reklamacje)
Beata Jankowska - tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

Świat jest piękny!



Piątek, wczesne popołudnie.
Wiecie, dlaczego lubię piątki? Ponieważ są co tydzień! A ten weekend zapowiada się szczególnie atrakcyjnie... Świat jest piękny.

Piątek, nieco później.
"Nie chwal dnia przed zachodem słońca, a szefa przed jego wyjściem". Muszę zostać po godzinach i wcale mi się to nie uśmiecha.

Piątek, o wiele później.
Wyszedłem! Odgłos zamykanych drzwi brzmi jak muzyka! To teraz jeszcze puknąć w ścianę, gotówkę pobrać... ale gdzie? Na szczęście przypomniałem sobie o **Świecie Idei**. To szybka lokalizacja bankomatu, kina, kawiarni, czy pubu.

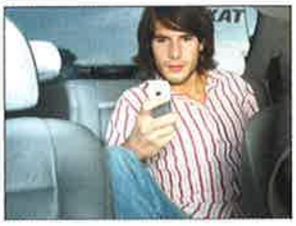
Z piątku na sobotę.
Myślałem, że tylko ja korzystam ze Świata Idei. A tutaj – proszę, wszyscy kumple mają jakieś wieści. Męskie rozmowy mają to do siebie, że zamiast pół godziny debatować nad odcieniem rajstop w sprayu, można dowiedzieć się konkretów.

Adam, informatyk służbowo, stwierdził wręcz, że jeśli ktoś sądzi, że wie wszystko o swojej komórce i na wylot zna jej możliwości – to znaczy, że nie odwiedził Świata Idei.

Maciek zwięźle przedstawił swój punkt widzenia: Po co wyrywać ukochanej pilota, gdy ogląda ulubiony film? Lepiej wejść na **http://wap.idea.pl.**

Są tam wiadomości (tvn 24, gazeta.pl) oraz sport. A jeśli uwielbia się rosnące słupki i wiadomości ekonomiczne (jak Grzesiek) – wszelkie wskaźniki można zobaczyć na wyświetlaczu telefonu! Wojtek, ekologicznie nastawiony do wszystkiego, łącznie z opakowaniami po kefirze, których kolekcje trzyma na parapecie, zdradził mi kolejnego "newsa": nie kupuje gazet. A więc chroni lasy, nie gromadzi makulatury – po wszelkie informacje udaje się do Świata Idei! Zdaniem Jacka -- Świat Idei to także dostęp do trailerków i zwiastunów najnowszych produkcji filmowych. Popcornu jeszcze nie serwuje, ale może wkrótce. Sprawdzę to po powrocie. Robert wtrącił, że Świat Idei to także coś specjalnie dla panów – filmy i opowiastki erotyczne.

Sobota, po południu.
Czyżbym się przeziębił? A może to z przepracowania nie mam ochoty nigdzie wychodzić? W każdym razie odkąd wstałem (niedawno) siedzę w Świecie Idei i pykam w kolejne potwory – dzięki serwisowi z grami.



Sobota, wieczór.
Przegrałem z potworami, rozpoczynam wyścigi... A jak skończę, idziemy z Magdą na imprezkę do Roberta.

Niedziela, przed południem.
Weekendy są za krótkie! W ramach protestu ściągam ze Świata Idei bojowy dzwonek i odpowiednią tapetę! I jeszcze ważna wiadomość – podróże po tym świecie nie kosztują wiele, gdyż dzięki usłudze Pakiet Świata Idei co miesiąc można otrzymać pakiet MB do wykorzystania na transmisje GPRS oraz pakiet MMS-ów. A więc do zobaczenia w Świecie Idei – nie tylko w weekendy!

B. N.

Aby połączyć się ze Światem Idei wybierz w menu swojego telefonu funkcję Usługi lub inną umożliwiającą dostęp do WAP-a. Po nawiązaniu połączenia z WAP-em otworzy się strona Świata Idei. Aparaty (z WAP-em) w sieci Idea sprzedawane są z właściwymi ustawieniami, tak byś automatycznie łączył się ze Światem Idei. Zamów konfigurację swojego telefonu na stronie www.idea.pl, w zakładce Świat Idei.

ŚWIAT IDEI

MegaZapowiedzi - s. 034

Dwie obszerne (ale niechlupoczące od wody) zapowiedzi czwartych części kultowych serii Silent Hill i Myst. Obie jak najbardziej godne poczytania - o ile fascynują cię skomplikowane przygodówki lub klaustrofobiczne horrory. W przypadku Mysta zweryfikowaliśmy pogłoski u samego źródła, czyli w siedzibie wydawcy.

HITY NUMERU

str. 050

Driver 3

Czyli o tym, co zobaczyliśmy w siedzibie Atari. A było tam sporo fajnych rzeczy i dowiedzieliśmy się wielu ciekawostek na temat gry. A nawet pograliśmy we wczesną wersję beta na PC.

CD-ACTION

str. 070

Codename Panzers

O ile finalna wersja Soldiers wywołała u nas uczucie pewnego niedosytu, już CP wzbudził gremialny zachwyt. Gra otarła się o 10/10 i wszyscy z niecierpliwością czekamy na pojawienie się jej w sklepach. Rewelacja dla tych, którzy lubią RTS-y osadzone w realiach II wojny światowej.

The Suffering

str. 064

Sympatyczny horror (jeśli tak można powiedzieć o horrorze). Jeśli lubisz gry w stylu np. Resident Evila i oczekujesz, że ich twórcy powinni mieć ciut namieszane we łbach, a od horroru oczekujesz sporo dynamicznej akcji - to jest gra dla ciebie.

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD 008
Kalejdoskop 018

ZAPOWIEDZI

Armies of Exigo 026
Catwoman 028
Myst IV 034
Roots, The 032
Silent Hill 4 038
You are Empty 042

TEMATY NUMERU

Driver 3 050
Full Spectrum Warrior 044

RECENZJE

Airline 69 088
Aura: Fates... 086
Ballance 082
Blitzkrieg: Horyzont w ogniu 080
City of Heroes 094
Codename Panzers 070
Emergency Fighter 068
Ground Control 2 078
Gunship: Tank Killer 074
Kreed, The 076
Mashed 092
Podróż do wnętrza... 099
Singles PL 099
Soeldner 090
SpellForce PL 098
Spider-Man 2 084
Star Wars Galaxies 096
Suffering, The 064

O GRACH INACZEJ

Historia gier komputerowych ... 104

NIE TYLKO GRAMY

Nie daj się nabrać 118
Spam! Spam! Spam! 120

HARDWARE

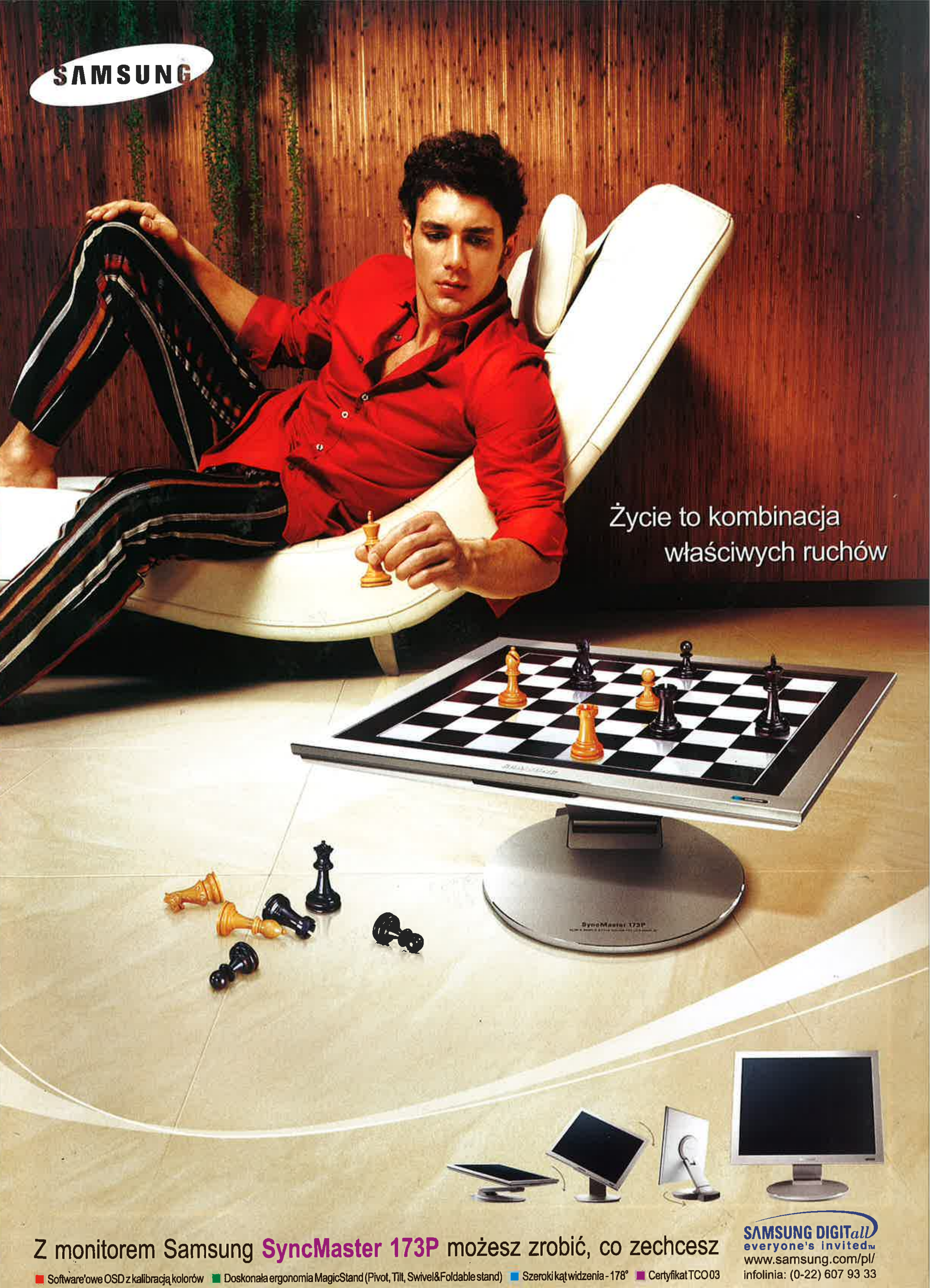
i-river SlimX (iMP-550) 130
AMD Athlon XP 2500
+ Barton Mobile 129
Doro PMR-512 136
Epson Stylus Photo R300 139
Karty graficzne PCI Express
(MSI i Sapphire) 128
Logitech Cordless
Desktop LX 501 136
Manta Euro Office 137
Media-Tech MT 1009 138
Newsy 124
Nowa platforma dla procesorów
Intel (LGA775) 126
Pinnacle PCTV Stereo 132
Ronin M280 Portable 132
Titan Water Cooler TWC-A04 134
Z-Cyber Macer MP3 138

INNE

Gamewalker 056
Kaszanka Zone 100
VETO 102
Freeware 108
Gry na komórki 109
Na Luzie 110
Instrukcje do gier 113
Tawerna RPG 115
FPP Zone 116
Prenumerata 140
Action Redaction 142
Tipsy 146

INDEKS GIER

Airline 69 088
Armies of Exigo 026
Aura: Fates... 086
Ballance 082
Blitzkrieg: Horyzont w ogniu 080
Catwoman 028
City of Heroes 094
Codename Panzers 070
Driver 3 050
Emergency Fighter 068
Full Spectrum Warrior 044
Ground Control 2 078
Gunship: Tank Killer 074
Kreed, The 076
Mashed 092
Myst IV 034
Podróż do wnętrza... 099
Roots, The 032
Silent Hill 4 038
Singles PL 099
Soeldner 090
SpellForce PL 098
Spider-Man 2 084
Star Wars Galaxies 096
Suffering, The 064
You are Empty 042



SAMSUNG
Życie to kombinacja właściwych ruchów
SyncMaster 173P
Z monitorem Samsung SyncMaster 173P możesz zrobić, co zechcesz
Software'owe OSD z kalibracją kolorów
Doskonała ergonomia MagicStand (Pivot, Tilt, Swivel&Foldable stand)
Szeroki kąt widzenia - 178°
Certyfikat TCO 03
SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™
www.samsung.com/pl/
infolinia: (0-22) 607 93 33

REDAKCJA INFORMUJE, ŻE:
•DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: MKS_Vir z bazą danych z dn. 15.07.2004.
•Wszystkie dema, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z ww. menu i uruchamiają się na urządzeniu spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/dema.

DODATKOWE INFORMACJE O WYBRANYM DEMIE (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczona na łamach CDA klawiszologia to zwykle ściąga minimum, która pozwala na grę, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

UWAGA!
Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 500 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!

PRZYPOMINAMY, ŻE OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI

Muzyka w wybierałce:
DVD - Essential Music (Marcin Zając), www.iluzit.com
CD - Anon Ymus

WIRUSY?!
MKS-Vir (z włączonym skanem heurystycznym) podczas testowania CD/DVD w tym numerze CDA dwukrotnie wykrył - nie tyle wirusy, co „podejrzane działanie" pewnych programów. Jest to Remote Controler oraz... gra Transport Giant. Testy wykonane innymi antywirusami nie potwierdziły obecności wirusów. Zatem - fałszywy alarm? Tym niemniej jeśli „dmuchasz na zimne", po prostu nie odpalaj tych programów - masz wówczas 100% pewności, że nic nie będzie grozić komputerowi.

W SKRÓCIE

PEŁNE WERSJE

HITMAN: CODENAME 47

GATUNEK: TPP/akcja
WYMAGANIA: PII 300, 64 MB RAM, 12 MB akcelerator, Win 9x/XP/00/ME

Kim jest Hitman vel Tobias R., nie muszę chyba specjalnie graczom tłumaczyć. Po niedawnej premierze trzeciej części gry warto chyba wrócić do samych początków... aby przekonać się, że ludzie starzeją się zawsze, a gry czasem nie. Pierwszy Hitman, jeśli nawet się zestarzał, to bardzo, bardzo niewiele.

CUTTHROATS

GATUNEK: strategia/sim/ekonomiczna
WYMAGANIA: P266, 32 MB RAM, Win 9x/XP/00/ME

Eidosowski klon nieśmiertelnych Piratów, jednak podbudowany sporą dawką ekonomii (kapitan pirackiego statku - jak się okazuje - musi być też całkiem niezłym menedżerem) oraz paroma kroplami strategii. Jeśli gustujesz w takich grach, a to, że nie ma w niej grafiki 3D (i piksel shaderów, bump mapingu itd.), nie przekreśla jej w twoich oczach - zagraj. Nie będziesz żałował.

BONUS

Aura Fate of the Ages
Balance [jest na CD]
Barbarian Returns [jest na CD]
Besieger
Codename Panzers [jest na CD]
Ground Control 2
Homeplanet
Juiced [jest na CD]
Kreed
Seed of Evil
Silent Storm: Sentinels
Trackmania [jest na CD]
Transport Giant [jest na CD]

BONUSY [jest na CD i DVD]

Action Mag
Action Sport
Adventure Zone
Bonus 1 i 2
Cutthroats PL instrukcja
DVD Bonus [tylko na DVD]
Esensja
FAQ
Forum Actionum Offline
FPPMegaZin
Hitman PL instrukcja
MP3 Zone
Oldschool Zone
RTS Area
Sport Center
Starmageddon 2 PL instrukcja
Strefa WWW
Sport Zone
TPP Planet

DODATKI

GTA Vice City mody [jest na CD]
Sims 2 Body Shop

PATCHE

Battlefield Vietnam 1.02
Chrome 1.2
Gangland 1.3
Joint Ops 1.1.5
Korea Forgotten Conflict 1.27 PL
Painkiller 1.1 PL
Prince of Persia GF6800 Fix [jest na CD]
Starmageddon 2 [jest na CD]
TRON 1.042c

TRAILERY

Axis & Allies
BloodRayne 2
Colin Mc Rae 05[jest na CD]
Ghost Recon 2
HL2 Counter-Strike
LotR Battle for Middle-earth
Postal 2 Apocalypse Weekend
Richard Burns Rally
ShellShock Nam'67
Splinter Cell 3
Stalker [jest na CD]
Star Wars Battlefront
Star Wars Galaxies
Suffering, The [jest na CD]
Worms Forts Under Siege [jest na CD]

UŻYTKI

Acces Remote PC 4.2 [jest na CD]
Acrobat Reader
Advanced System Optimizer 2.0
Daemon Tools 3.46 [jest na CD]
DirectX 9.0B
HTML Password Lock 2.4 [jest na CD]
Quick Time
TuneUP 2003 [jest na CD]
Visual Zone 5.6
WMP

Reklamacje płyt CD - FAQ

Aby przyspieszyć rozpatrzenie reklamacji, czasem nawet uniknąć wysyłania płyt do redakcji, które są sprawne, warto się zapoznać z poniższym FAQ-iem.

NAJCZĘSTSZE PROBLEMY Z PŁYTAMI

Płyta się nie uruchamia
Taka sytuacja może się zdarzyć na komputerach, na których wyłączono autoodtwarzanie płyt w napędzie. Niektóre programy do nagrywarek wyłączają tę funkcję, aby uniknąć problemów przy kopiowaniu płyt i testowaniu tych nagranych. Jeśli autoodtwarzanie nie zostało wyłączone, a mimo to płyta się nie uruchamia, należy sprawdzić, czy widać jej zawartość - i ręcznie próbować uruchomić menu. Jeśli i to nie pomoże, wykonujemy operacje opisane w punkcie „Zanim wyślesz płytkę".

Komputer „nie widzi" płyty
Spróbuj sprawdzić płytę w innym czytniku, najlepiej innego komputera. Sprawdź, czy komputer „widzi" zawartość krążka. Jeśli mimo to napęd nie widzi, co znajduje się na krążku, proszę przysłać płytę do naszego działu reklamacji. Jeśli na innych czytnikach jest ona widoczna, być może trzeba przeczyścić napęd, w którym nie działa.

Demo nie działa/syple się itd.
Za niedziałające dema redakcja niestety nie ponosi odpowiedzialności. Dema na ogół są tworzone wcześniej na podstawie testowych wersji gry. Oznacza to, że mogą one zawierać błędy i będą działać na niektórych konfiguracjach sprzętowych, wywalać się bez powodu itp., itd.

Po instalacji, podczas próby uruchomienia programu, pojawia się komunikat o niewłaściwej płycie w napędzie (lub o jej braku). Na ogół zdarza się to w komputerach z dwoma napędami optycznymi lub gdy zainstalowano program emulujący wirtualny napęd CD. Część gier do uruchomienia wymaga, by płytka z grą była umieszczona w napędzie oznaczonym wcześniejszą literą alfabetu. W przypadku dwóch napędów na ogół wystarcza przełożenie płytki do drugiego czytnika. Przy wirtualnym napędzie trzeba zmienić jego literę na kolejną w alfabecie.

ZANIM WYŚLESZ PŁYTKĘ
1. Sprawdź ją w innym komputerze
Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w twoim komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmieni.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytkę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa". A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez problemu!)

3. Najlepiej jednak zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

KONTAKT
W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203
Tomasz Matusik
e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwonisz - pamiętaj, że pracujemy od 8.00 do 16.00 od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. - ale nie musisz.

Wyżywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmieni. Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina - nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...

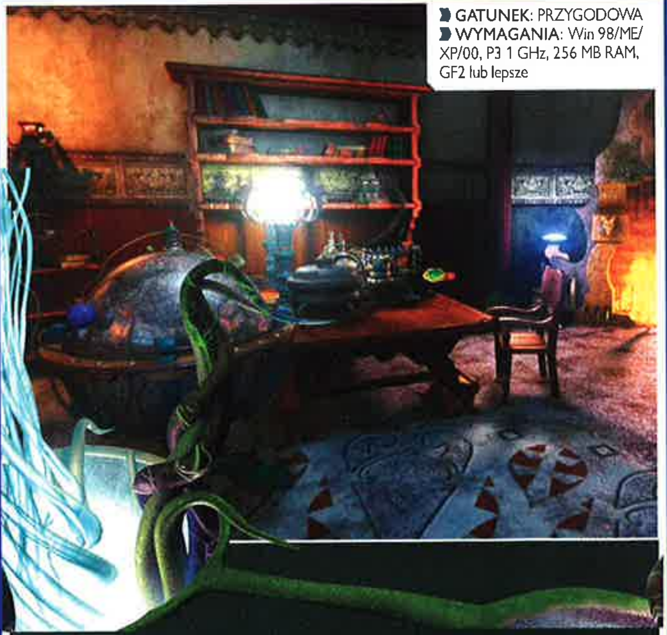
Desert Rats vs. Afrika Korps - problem?

Wszystkich posiadaczy kart graficznych GeForce, u których na ekranie pojawia się komunikat, że nie mają najnowszego DirectX 9 (a dawno go zainstalowali) uprasza się do zajrzenia na stronę producenta www.nvidia.com i ściągnięcia najnowszego sterownika urządzenia (Version: 56.72). To powinno rozwiązać problem! Warto też zainstalować sobie najnowsze kodek oraz (ważne) sprawdzić, czy nie macie ustawionej 16-bitowej palety barw w Windows. Gra wymaga palety 32-bitowej!

- GATUNEK: RTS 3D
- WYMAGANIA: Win 98/ME/XP/00, P3 1 GHz, 256 MB RAM, GF2 lub lepsze

Besieger

Taktyczny RTS 3D, troszkę w klimatach np. Shogun Total War - tyle że osadzony w realiach fantasy... do tego z wikingami w roli głównej. Demo zajmujące aż 530 MB na HDD zawiera początek kampanii oraz dwie misje w trybie skirmish (w tym obleganie zamku). Dość skomplikowane... ale sympatyczne, o ile naturalnie lubisz takie gry. Zalecam lekturę readme w katalogu z demem, tam jest całkiem sporo o sterowaniu. Recenzja powinna być w tym CDA.



- GATUNEK: PRZYGODOWA
- WYMAGANIA: Win 98/ME/XP/00, P3 1 GHz, 256 MB RAM, GF2 lub lepsze

Aura Fate of Atlantis

Mistyczno-tajemnicza przygodówka, o której więcej bez wątpienia napisał EGM w recenzji. Raczej dla miłośników rozwiązywania zagadek logicznych a la Myst niż maniaków np. Larry'ego. Muzyka robi niezły klimat... 150 MB na HDD.

The Next-Generation Memory Technology

- 240-pin 400/533 MHz DDR module
- JEDEC standard 1.8 Volts operation, reducing power consumption by about 50 percent
- Memory signal termination inside the memory chip ("On-Die Termination") to prevent reflected signal transmission errors.
- Operational enhancements to increase memory performance, efficiency and timing margins.
- CAS Latencies: 3, 4 and 5
- Available memory capacity: 256MB / 512MB / 1GB
- Global lifetime warranty

KINGMAX®
Memory Technology Leader

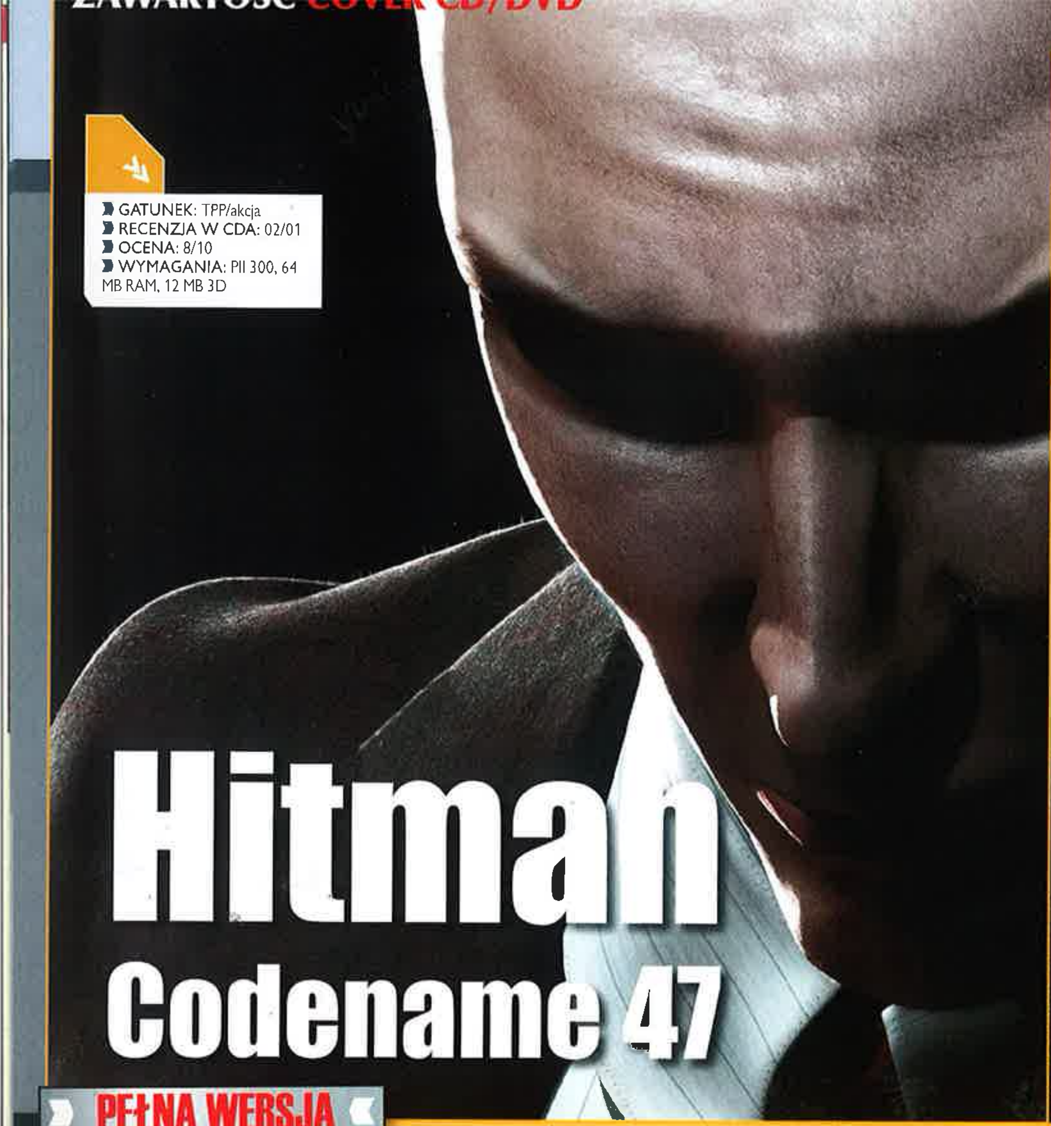
Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sale contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www kingmax com

Product Awards & Honors

Distributor:

ACTION

Adres: ul. Jana Kazimierza 46/54 01-248 Warszawa
Telefon: +48(22) 332-16-00 (zawiera 30 linii)
Fax: +48 (22) 332-16-10
Adres internetowy: www.action.pl



- GATUNEK: TPP/akcja
- RECENZJA W CDA: 02/01
- OCENA: 8/10
- WYMAGANIA: PII 300, 64 MB RAM, 12 MB 3D

Hitman Codename 47

PEŁNA WERSJA

Fragmenty recenzji Czarnego Iwana

Hitman kryptonim 47 jest człowiekiem, który nie zna własnej przeszłości. Wie tylko, że czeka go zadanie, za które dostanie szmal. Co będzie potem, nieważne. Najważniejsze to wykonać wyrok, zlikwidować cel.

Hitman urodził się w IO Interactive, a do jego poczęcia przyczynił się również Eidos, który wśród własnych dzieci ma już znane postacie, takie jak Lara Croft czy Garret (Thief). Swoją drogą, Hitman jest w jakiś sposób podobny do Thiefa. Tam mieliśmy średniowiecznego złodzieja, który „pracował" w skupieniu i ciszy. Jego sprzymierzeńcem była ciemność. Działał sam, zabijał, gdy musiał. 47 (to kryptonim Reipera) działa podobnie. Tu również najważniejsza jest precyzja i nerwy ze stali. Trudno się nie denerwować, gdy w kieszeni tyka bomba zegarowa, a wokół pełno podejrzliwych ochroniarzy.

Scenariusz początkowo nic nam o nim nie mówi. Po prostu poznajemy łysego faceta z kodem paskowym na potylicy. Klimacik uderza widza niczym fortepian zrzucony z 10 piętra lub niektóre, cięższe filmy Johna Woo. Poczujesz się jak Leon Zawodowiec lub Nikita, chociaż raczej nie spotkasz kogoś w rodzaju Matyldy. Reiper ma po prostu wykonać zadanie. Dokładnie - pięć misji. Oczywiście chodzi o to, aby kogoś wykończyć. Hitmen: Codename 47 nie jest jednak grą, w której biegasz z wywalonym jęzorem i pepeszą w łapie, krzycząc „tratata"! Aby zrealizować pięć głównych zadań w grze, będziesz musiał ukończyć 27 misji. A to przede wszystkim dokładne rozpoznanie terenu, zaplanowanie akcji w każdym szczególe i... gdy nadejdzie właściwa chwila, błyskawiczne zrealizowanie zadania i ucieczka. Oczywiście to teoria, bowiem w każdej chwili może zaistnieć nieprzewidziana sytuacja, która zniszczy twój misternie ułożony plan. W takim przypadku zaczynasz od nowa. Tu nie ma sejwów, którymi możesz się ratować, gdy dostaniesz kulkę w oko. Gra jest przez to oczywiście trudniejsza, ale przyjemność, jaką daje ukończenie misji, wynagradza tę niedogodność.

Hitman nie może też zabrać ze sobą zbyt wiele broni. Nie da się wcisnąć pod marynarkę kałasznikowa czy shotguna, ale na pewno zmieści się tam nóż, struna fortepianowa czy berreta. Jeżeli zabawisz się w killera i zaczniesz wykańczać członków któregoś z licznych gangów, po mieście od razu pójdzie fama, że jakiś łysy koleś w garniturze ma problem. Co ciekawe, ludzie z innych band nic ci nie zrobią (w przeciwieństwie do kumpli zabitych). Ten świat rządzi się własnymi prawami (obejrzyjcie film „Bullet" z Mickey O'Rourke), co wyczytasz z każdej ściągniętej gniewem lub strachem twarzy, którą będziesz mijał na ulicy. Metoda

siłowa w Hitmanie raczej się nie sprawdzi. Jeśli będziesz próbował zrealizować cel, zabijając wszystkich po drodze, zostaniesz wreszcie otoczony i zabity przez ochroniarzy, stróżów prawa, żołnierzy, członków gangu (przy okazji, w grze nie ma policji jako takiej, to dość dziwne). Broń musi być schowana aż do rozpoczęcia akcji. Jeżeli z kolei będziesz się za bardzo kręcił w pobliżu miejsca akcji, na pewno zostaniesz zauważony przez ochroniarzy i w razie jakiegokolwiek działania będziesz od razu poszukiwany. Można uniknąć złapania, udając zwykłego mieszkańca miasta lub wdziewając dowolny inny strój. Oczywiście jego poprzedniego właściciela trzeba zabić, a zwłoki ukryć. Podczas grania w Hitmana musisz myśleć, zachowywać się jak płatny morderca. Tylko wtedy uda ci się wykonać zadanie i przeżyć.

Giera może hulać w maksymalnej rozdzielczości 1600 x 1200 i 32-bitowym kolorze, ale potrzeba do tego naprawdę solidnego sprzętu. Opłaca się to jednak, bo środowisko graficzne rzuca wówczas na kolana. Hitman to także odlotowa, doskonale dobrana do charakteru gry muzyka. Dźwięk jest oczywiście przestrzenny, więc jeżeli masz odpowiedni sprzęt i dobre ucho, możesz w ten sposób wyłowić zbliżające się zagrożenie (a są miejsca, jakby stworzone do takiej zabawy - np. systemy piwniczne).

Hitman: Codename 47 to świetna gra akcji w konwencji TPP. Dla wielu zaskoczeniem będzie zapewne to, że w Hitmanie nie ma multiplayera. Cóż, płatny zabójca działa sam, chociaż do akcji w stylu Dallas (śmierć JFK) multiplayer byłby znakomity. IO i Eidos nie powiedziały jeszcze ostatniego słowa – i już jest pretekst do kolejnych przygód Reipera.

BÓL CIERPIENIE ŚMIERĆ
DOOM 3™
JUŻ NADCHODZI...
Stworzone przez
id™
idSoftware.com
Rozpowszechniane przez
ACTIVISION
18+
www.pegi.info
©2004 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyłączna dystrybucja w Polsce: Licomp Empik Multimedia Sp. z o.o., 02-948 Warszawa, ul. Obornicka 11, tel./fax (0-prefix-22) 651 73 (od 24 do 26) • www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl
POLSKA WERSJA W POLSKIEJ CENIE

PEŁNA WERSJA

- GATUNEK: strategia/sim/ekonomiczna
- RECENZJA W CDA: wrzesień 1999
- OCENA: 6 (*)
- WYMAGANIA: P 266, 32 MB RAM, Win 9x

(*) prawdę mówiąc, Jaspin mocno zaniżyła ocenę gry. Ten werdykt spowodował małą burzę w redakcji, w efekcie w następnym numerze ekipa przyznała grze (na pocieszenie)... znaczek jakości, bo jak się okazało - większość typowała raczej 8/10. Cóż, Agnieszka nigdy nie należała do wielkich fanów gier „pirackich", więc może stąd taka ocena? Do dziś uważam, że 6/10 było jednak dla gry krzywdzące.

Fragmenty recenzji Jaspin

Cutthroats pozwala się wcielić w kapitana jednej z pirackich flot działających na niespokojnych wodach wokół Karaibów w siedemnastym wieku. Tym razem można się wcielić w naprawdę zły czarny charakter, przed którym drżeć będą najznamienitsi gubernatorowie okolicznych portów. Zamiast nudnego i zagrywanego do bólu ratowania biednych księżniczek czy odgrywania wiecznego, niepokonanego bohatera, w Cutthroats można się zamienić w prawdziwie złych facetów.

Wcześniej jednak na złą sławę trzeba sobie zapracować, co wbrew pozorom wcale nie jest takie proste. Początki pirackiej doli nie są zbyt przyjemne ani łatwe, gracz przed pierwszym morskim chrztem oraz przemianą ze szczura lądowego w prawdziwego wilka morskiego otrzymuje do dyspozycji jeden marny stateczek, wraz z „zarysem" dobrej, posłusznej załogi.

Przedarcie się przez pierwsze, rozkręcające właściwą zabawę „ekrany" mile mnie w grze zaskoczyło. W przeciwieństwie do innych strategiczno-podobnych produkcji, Cutthroats pozwala ekspresowo wybrać czas historyczny, w którym przyjdzie graczowi radośnie pływać po okolicznych wodach, skompletować w równie szybkim tempie załogę, zakupić towar na ewentualne wymiany czy wreszcie złożyć miłą lub nie (do wyboru kilka możliwości tonu przeprowadzanej rozmowy) wizytę gubernatorowi portu, który zresztą gracz może wybrać z listy jako punkt startowy przygody. Decyzja dotycząca dokładnie roku, w którym gracz zechciałby rozpocząć zabawę, zawiera się

w przedziale lat 1625-1700, co oczywiście bardzo wpływa na rozwój sytuacji na morzach. Krótki rys historyczny danego roku, informacje o tym, jakie kraje akurat wykopały nawzajem topory wojenne, które zawiązały pakty oraz jaki król i gdzie zmarł, pozwolą już podczas zabawy na dokonywanie poprawnych taktycznych decyzji, chociażby to, który statek i pod jaką flagą płynący godny jest zaatakowania bądź też zaprzyjaźnienia.

Wypłynięcie na wielkie wody ukoronowane jest zmianą widoku na ekranie ze spokojnego portu na rzut z lotu ptaka na niebieściutkie morze wraz ze stateczkiem pirackim. Grafika nie rzuca na kolana, jednak pewne elementy uatrakcyjniają grę - ot, chociażby animowane wstawki, wyświetlane w niewielkich okienkach w rogu ekranu współtowarzyszy pokładu informujące na przykład o zbliżającej się obcej flocie lub dostrzeżeniu zarysów lądu na horyzoncie. Zresztą gracz i tak ma zupełnie inne problemy na głowie. Podczas rejsu należy pamiętać o tysiącu innych, ważniejszych rzeczy niż nawigacja statkiem. Chociażby morale drużyny, która, źle odżywiana i traktowana, może kucharza powiesić na bocianim gnieździe, a kapitana zamienić w porządną kotwicę.

Pamiętać także należy o regularnym wypłacaniu żołdu, który oczywiście w mgnieniu oka może uzdrowić atmosferę panującą na pokładzie. Kasę na utrzymanie dyscypliny zdobywa się oczywiście plądrując i zatapiając statki, aby potem móc zdobyty towar zamienić na pieniądze, wymienić na inny, zakupić kolejne statki, zwerbować nowych ludzi czy też przekupić jakieś ważne osobistości w odwiedzanych portach.

Elementem, który podczas giercowania najbardziej przypadł mi do gustu, jest całkowita wolność wyboru

co do kierunku płynięcia, atakowania jakiejś widocznej zza burty floty czy też zawijania do portu w celu podreperowania statków oraz sił marynarzy. Gracz w Cutthroats jest panem własnego losu, statku i zatrudnionych na nim ludzi, czyli bez absolutnych narzuceń komputera (np. jakieś misje do wykonania) musi sam podejmować poprawne decyzje tak, aby przeżyć na nieprzyjaznych wodach i utrzymać bądź na początku zapewnić sobie, złą sławę pirata.

Cutthroats (...) powinien przypaść do gustu miłośnikom strategiczno-taktyczno-przygodowo-niewiadomojeszczeco tworów.

Klawiszologia

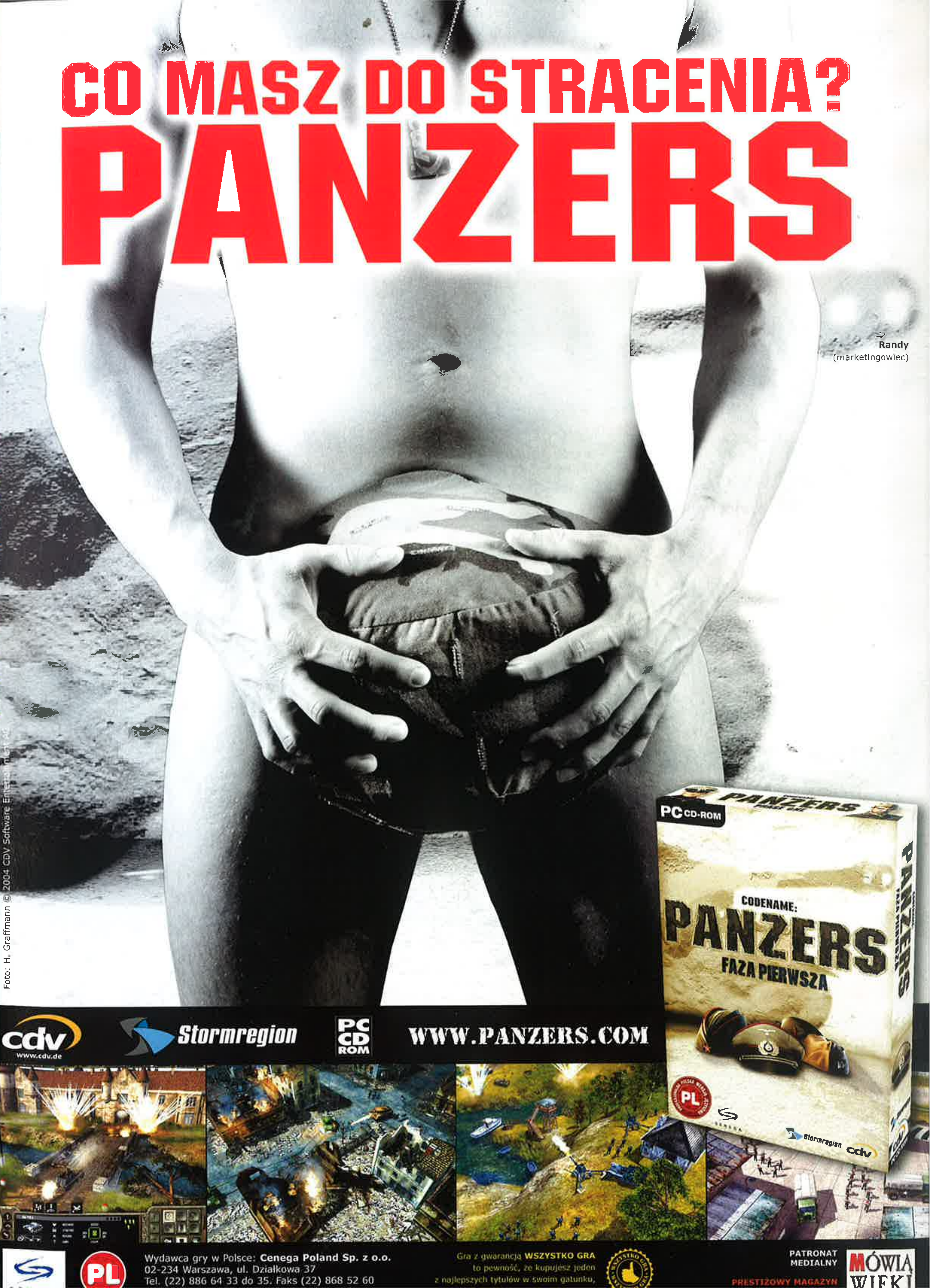
[Kursory] - sterowanie
[ESC] - pauza
[V] - zmiana kamery
[Prawy Shift] - nitro
[+] - wyższy bieg
[-] - niższy bieg
[END] - wsteczny
[Enter] - wybór [opcji][B] - hamulec ręczny
[Spacja] - widok wstecz

Juiced

- GATUNEK: samochodowa
- WYMAGANIA: P3 933, 128 MB RAM, DirectX 9.0B, Win 9x/00/ME/XP, karta grafiki 32 MB (*)

Jedna z lepszych symulacji jazdy samochodem (o ile nie jesteś maniakiem realizmu). Zapowiedź zresztą pojawiła się w CDA bodaj w nr 08/04. Możecie teraz sprawdzić, że nie było w niej za wiele pochwał na wyrost. Demo oferuje co prawda tylko jeden wyścig (1-2 okrążenia) toyotami (możliwość edycji koloru nadwozia) na jednej trasie - ale za to w trzech różnych porach dnia oraz różnych warunkach atmosferycznych. Demo zajmuje 155 MB i instaluje się na dysku C:. Radzę poczytać (poza readme) to, co napisano na jednym z pierwszych ekranów gry. Najwyraźniej twórcy gry mają albo małą wiarę w rozsądek graczy, albo nerwowych prawników. :)

(*) demo NIE działa z GF 4 MX i kartami słabszymi niż GF 3/ATI 8500



CO MASZ DO STRACENIA?
PANZERS
Randy
(marketingowiec)
Foto: H. Graffmann © 2004 CDV Software Entertainment AG
www.cdv.de
Stormregion
PC CD ROM
WWW.PANZERS.COM
PC CD-ROM
CODENAME:
PANZERS
FAZA PIERWSZA
Wydawca gry w Polsce: Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 886 64 33 do 35. Faks (22) 868 52 60
Gra z gwarancją WSZYSTKO GRA
to pewność, że kupujesz jeden
z najlepszych tytułów w swoim gatunku,
PATRONAT
MEDIALNY
PRESTIŻOWY MAGAZYN
MÓWIĄ WIEKI

▶ GATUNEK: RTS
▶ WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB z T&L, Win 98/00/ME/XP

Ground Control II

Sequel dobrze znanej fanom skomplikowanych RTS-ów gry Ground Control (do ściągnięcia za darmo ze strony producenta - niestety pisma nie mogą jej opublikować na Cover CD). Gra osadzona jest w przyszłości i łączy doskonałą grafikę z jeszcze lepszą muzyką (coś pomiędzy klimatami Gladiatora i muzyką techno + posępne wojskowe marsze) i takąż grywalnością. Zresztą na pewno poczytacie o niej więcej w tym numerze CDA. Ja powiem tyle, 190 MB na HDD, tutorial i co najmniej jedna misja bojowa. Zalecam lekturę readme.

Klawiszologia
[Kursory] - kamera
[A] - atak
[M] - ruch
[R] - reperuj
[F] - formacja[B] - wybór trybu ognia
[N] - megamapa

Ballance

Doskonała gra zręcznościowa. Zasady są banalne - przeprowadzić kulkę (kamienną/papierową/drewnianą) przez labirynt. Za to grywalność - ho, ho. Do tego niezła grafika i muzyka... Zresztą recenzję znajdziecie w tym CDA, tam odsyłam zainteresowanych. Uważam, że warto w to zagrać, nawet jeśli uważacie, że „eee, takie gry to nie dla mnie". Dajcie jej szansę... a nie pożałujecie.

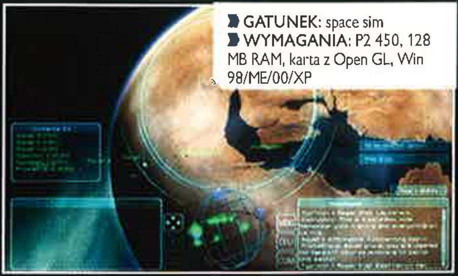
Demo zawiera 1 misję połączoną z tutorialem - 37 MB na HDD.

▶ GATUNEK: arcade
▶ WYMAGANIA: P350, 64 MB RAM (128 dla XP/00), karta grafiki 8 MB, Win 98/ME/00/XP

▶ GATUNEK: FPS
▶ WYMAGANIA: P3 800, 128 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/ME/00/XP

Kreed

Kreed to taki dziwny (pod wieloma względami) FPS. Np. w jednych krajach pojawił się już jakiś czas temu (Rosja, w której go zresztą stworzono, czy Czechy) - a w innych nie. Ale to ma się właśnie zmienić. Zapowiadany w swoim czasie jako rewelacja - moim prywatnym zdaniem - spóźnił się o co najmniej dwa-trzy lata, a może i więcej - by sprostać oczekiwaniom, jakie co do niego miałem. Nie wiem, może jestem zbyt surowy – zresztą sprawdźcie sami. Wkrótce w CDA recenzja. Demo zajmuje 450 MB i zawiera 2 misje.



▶ GATUNEK: space sim
▶ WYMAGANIA: P2 450, 128 MB RAM, karta z Open GL, Win 98/ME/00/XP

Homeplanet

Skomplikowany kosmiczny symulator - sugerowane posiadanie joysticka. Jeśli dostajesz dreszczy na dźwięk tytułów, takich jak np. Wing Commander czy Freespace - musisz zagrać. Co prawda, postacie w demie mówią po rosyjsku (bo to rosyjska gra), ale są angielskie napisy. Zalecana lektura readme - dużo tam o grze i jeszcze więcej o sterowaniu (poniżej tylko podstawowa klawiszologia). 175 MB na HDD.

Klawiszologia
[W] i [S] - regulacja ciągu silników
[Back] - stop!
[Tab] - dopalacz
[V] - flara
[B] - ECM[H] - najbliższy wróg
[X] - tarcza (pole siłowe)
[H] - HUD
KN[4] - autodiagnostyka
[F1]-[F4] - kamery
[M] - zoom
[Alt] + [Q] - pa, pa...

Barbarian Returns

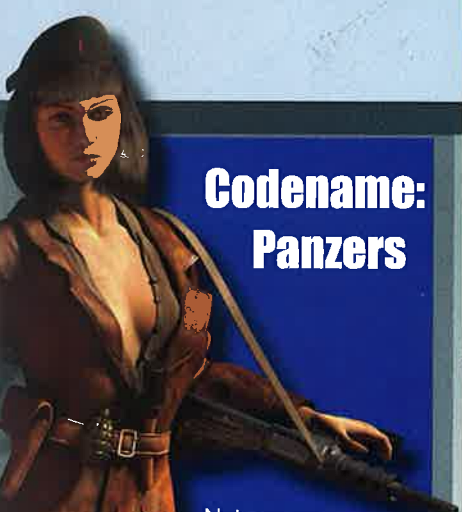
Ech, łezka się w oku zakręci posiadaczom (byłym) C-64 czy ZX Spectruma. To remake gry Barbarians, której zasady można streścić w zdaniu: zrób drugiemu mieczem to, co tobie niemiłe. Łącznie z widowiskowym ścięciem głowy. Gra może być dla dwóch graczy (naraz) lub dla jednego - musi się wówczas zmierzyć kolejno z 7 przeciwnikami. Ciekawą opcją jest tu możliwość przestawienia gry w tryb... trójwymiarowy (ale musisz mieć te specjalne okulary z zielono-czerwonymi szkiełkami). To coś głównie dla oldschoolowców, nie da się ukryć. Ale że zajmuje niecałe 5 MB na HDD i daje sporo radochy i innym polecam.

Klawiszologia
Gracz Bez wciśniętego przycisku FIRE [LCTRL]
[Kursor w górę] - skok
[Kursor w górę + kursor w prawo] - blok
[Kursor w prawo] - naprzód
[Kursor w prawo + kursor w dół] - potocz się naprzód
[Kursor w dół] - kucnij
[Kursor w dół + kursor w lewo] - potocz się wstecz
[Kursor w lewo] - naprzód
[Kursor w lewo + kursor w górę] - blok (na głowę)

Z wciśniętym przyciskiem FIRE
[Kursor w górę] - daj z bańki
[Kursor w górę + kursor w prawo] - cięcie w łeb
[Kursor w prawo] - cięcie w klatę
[Kursor w prawo + kursor w dół] - sprzedaj kopa :)
[Kursor w dół] - niskie cięcie
[Kursor w dół + kursor w lewo] - cięcie
[Kursor w lewo] - ???
[Kursor w lewo + kursor w górę] - obrotowe cięcie na głowę

▶ GATUNEK: arcade
▶ WYMAGANIA: P 350, 64 MB RAM, karta grafiki 8 MB

B.SOKAL
Syberia II
„Dla mnie gra ideał."
Ocena: 9,5/10
REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl
„Dla mnie Syberia jest cudownym, wspaniałym miejscem, pełnym życia i uroku, którego piękna nie jestem w stanie wyrazić."
Ocena: 86%
CLICK!
„Jedna z najlepszych gier komputerowych."
Ocena: 4,5/6
Play
„Każdy kto skończył część pierwszą, powinien dopowiedzieć sobie resztę historii grając w dwójkę."
Ocena: 8,3/10
VIRUS
„Gra jest rewelacyjna!"
Ocena: 9/10
wp.pl
gry.wp.pl
„Grając w Syberię znowu poczułem się jak dzieciak z wypiekami na twarzy, odpalający swoją pierwszą grę komputerową."
Ocena: 9/10
KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl
CENEGA
www.syberia2-game.com
PL
2 DYSKI
microïds



Codename: Panzers

Najnowszy RTS z CDV zapowiada się wręcz doskonale - przynajmniej sądząc na podstawie dema. Jego jedyną wadą jest to, że atakujemy Niemcami... Warszawę (realia II wojny). Jakoś tak głupio swoich smażyć miotaczami ognia czy rozjeżdżać czołgami (ciekawe, co czuli Niemcy, grając w Medal of Honor?). Ale poza tym - cudeńko. Demo zawiera tutorial i jedną misję (właśnie tę warszawską). 340 MB na HDD. Polecam lekturę readme.

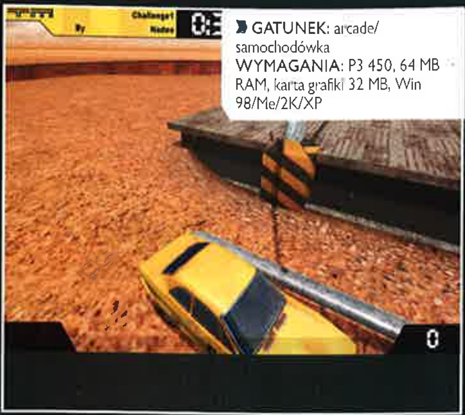
[W] - stop
[E] - atak
[R] - idź/jedź
[S] - pojazdy: wstecz
[S] - ludzie: granaty itd.
[D] - wyjdź [z pojazdu]
[F] - rozkazy specjalne
[X] – rób, co chcesz
[C] - stój i nie ruszaj się
[V] - broń się
[Q] - powstań
[A] - kucnij
[Y] i [Z] - padnij/powstań!
[N] - następna jednostka
[Spacja] - pauza
[Backspace] - podwójna prędkość gry
[F6] - quick save
[F9] - quick load
[F10] - założenia misji

GATUNEK: RTS
WYMAGANIA: P3 750, 256 MB RAM (wskazane 512), Win 98/ME/00/XP, karta min. 32 MB z T&L (GF2 lub lepsza)

GATUNEK: CRPG
WYMAGANIA: PII 300, 128 MB RAM, karta grafiki 4 MB, Win 98/XP/00

Seed of Evil

cRPG osadzony w orientalnych klimatach (raczej Daleki Wschód niż Bliski, tzn. Chiny się kłaniają) z elementami RTS (podczas walk). Dużo więcej o zasadach, sterowaniu, fabule itd. w readme. Demo zajmuje 570 MB na HDD. Szkoda tylko, że muzyka jest wprawdzie inspirowana chińskim folklorem, ale zbyt wiele w niej popu. Jednak cóż - nie można mieć wszystkiego. Ale i tak uważam, że warto.



GATUNEK: arcade/samochodówka
WYMAGANIA: P3 450, 64 MB RAM, karta grafiki 32 MB, Win 98/Me/2K/XP

Trackmania

Miesiąc temu recenzowaliśmy tę grę - wyścigi małych samochodzików po (niekiedy) nader dziwacznie zaprojektowanych torach. Dziś możecie sprawdzić, czy pochwały były na wyrost. Moim zdaniem - poza mocno, mnie przynajmniej, wkurzającą muzyczką w menu wszystko inne jak najbardziej zasłużyło na dobrą ocenę. Demo oferuje (w trybie single, bo jest jeszcze multi) 2 tryby gry - w obu jeden wyścig. Niecałe 80 MB na HDD. Jeśli lubisz MicroMachines i podobne klimaty - zagraj. Jeśli nie - też zagraj! :)

GATUNEK: strategia/sim
WYMAGANIA: P3 800, Win 98/ME/00/XP, DirectX 9.0, 128 MB RAM, G2 lub lepszy

Silent Storm: Sentinels

Jeśli pamiętacie Silent Storm - teraz macie demo dodatku. Jeśli nie pamiętacie - powiem krótko: jedna z najlepszych strategii ostatnich lat, osadzona mniej więcej w realiach II wojny światowej i połączona z symulacją żołnierzy i do tego wszystko oprawione w doskonałą grafikę i jeszcze lepszą fizykę. Jeżeli to was nie zachęciło do gry - nie ma sensu nic więcej mówić. :)

Demo oferuje co najmniej jedną misję. Nie jest zbyt stabilne, więc radzę dość często robić save. Zalecam też lekturę readme, bo sterowanie jest dość obszerne, a ja tu podaję tylko podstawowe komendy.

*kamera
[Kursory] - przesuwnie kamery
[PgUp]/[Down] - zoom/unzoom
[Home] - centrowanie kamery na wyznaczonej postaci
Num [+] i [-] - przesuwanie kamery piętro w górę/dół

*Inne
[Alt] - pokazuje nazwy przedmiotów
[1]-[7] - wybór postaci
[=] - zaznacz wszystkie postacie
[M] - idź[S] - stop[A] - atakuj
[L] - patrz
[H] - kryj się
[Z] - powstań/biegnij
[X] - powstań/idź
[C] - kucnij/czołgaj się
[V] - padnij/czołgaj się
[I] - inventory
[O] - założenia misji
[R] - przeładuj
[Spacja] - przewijanie dialogów
[Esc] - przerwanie dialogów[Enter] - koniec tury
[F5] - quick save
[F8] - lad qucik save

Transport Giant

Narażę się fanom tego gatunku gier - ale cóż począć, kiedy one mnie wręcz odrzucają... Ale wiem, że ich zwolennicy czekają z utęsknieniem na tę grę – zatem proszę, demo. Jedna misja, czas (jak się zdaje) późnego Dzikiego Zachodu (niezła muzyczka country & westernów w tle), sądząc z wyglądu miasteczka. Kilkustopniowy zoom, ładna grafika i mnóstwo (przerażających mnie) tabelek, opcji i wykresów. To wy się bawcie dobrze, a ja w tym czasie pogram w Ponga. :)

GATUNEK: ekonomiczna
WYMAGANIA: P3 500, 64 MB RAM, 32 MB karta graficzna, Win 98/Me/2K/XP

SUPER GRA
WKRÓTCE W KIOSKACH
TWÓRCY X-COM PRZEDSTAWIAJĄ!
tylko 9,90 zł
UFO
GNIEW BOGA
UFO: Gniew Boga to nowa, turowa gra taktyczna, autorstwa twórców kultowego UFO i X-COM. Posiada nowy, unikalny turowy system walki, łączący w sobie prostotę obsługi, zaawansowaną strategię oraz elementy RTS.
Wybierz pomiędzy czterema zróżnicowanymi rasami, posiadającymi odrębne cechy i właściwości. Pokieruj każdą z ras w trybie gry dla pojedynczego gracza oraz w rozgrywce przez sieć z przeciwnikami z całego świata.
"Posiada tę samą uzależniającą magię, napięcie i emocje, jaką posiadała gra X-Com", 4.5/5 "Wybór Redakcji", Computer Gaming World
Computer Gaming World
EDITORS' CHOICE
WARGAMER
Award for Excellence
GAME OF DISTINCTION
PC GAMER
Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

- ADVENTURES OF SHERLOCK HOLMES
- BLOODRAYNE
- DOOM 3
- FALLOUT 3
- MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT
- PAINKILLER: BATTLE OUT OF HELL
- PORT ROYALE 2
- SILENT HUNTER III
- VAMPIRE: THE MASQUERADE

WRZESIEŃ 2004

Port Royale 2 nowe screenshoty

Niemiecki Ascaron Entertainment potwierdził wrześniową datę premiery Port Royale - handlówki osadzonej w realiach pirackich Karaibów, tytułu bliższego dawnemu Sid Meier's Pirates! niż - jak się zdaje - jej współczesny remake. Jednocześnie opublikowane zostały nowe screenshoty z gry, udowadniające, że we wrześniu na Karaibach wciąż jest lato...

www.ascaron.com

Adventures of Sherlock Holmes: The Silver Earring

Ukraińsko-niemiecki duet wydawniczy Frogwares-Digital Jesters przyznał się do próby ponownego wskrzeszenia interaktywnego Sherlocka Holmesa. Tym razem najsłynniejszy fikcyjny detektyw świata rozwiązywać będzie tajemnicę śmierci magnata kolejowego - zagadkę, która z rodzinnej Anglii zabierze go w podróż do Indii i Brazylii. Elementarnie proste dedukowanie rozpocznie się we wrześniu.

www.sherlockholmesgame.com

SHORTY

Więcej Painkillerów!

Painkiller już wkrótce wzbogaci się o ciąg dalszy. Stanowić go będzie Battle out of Hell - oficjalny dodatek, na przestrzeni 10 nowych poziomów kontynuujący historię podstawki. Dodatkowo istnieć mają nowe tryby multiplayer, a także zupełnie nowe rodzaje broni!

BloodRayne - komiksy

Majesco ujawniło plany stworzenia kilkuodcinkowego komiksu na motywach BloodRayne'a - gier akcji z sexi dhampirem

w roli głównej. Komiksy te tworzone są przez Echo 3 Worldwide i w Stanach Zjednoczonych Ameryki Północnej pojawić się mają równolegle z premierą Bloodrayne'a 2 - w październiku.

www.echo3worldwide.com/e3windex.html

VUGames - rozbite

Doniesień o reorganizacji Vivendi Universal Games ciąg dalszy. Po zwolnieniach, jakie dotknęły 350 osób (w tym developerów z Papyrusa i Impressions) w amerykańskiej części tego multimedialnego giganta, Vivendi ma zostać podzielone na „osobne przedsiębiorstwa". Oznacza to, że z

Silent Hunter III w 2005

Ubisoft potwierdziło niestety smutne dla wilków morskich doniesienia, jakoby premiera Silent Huntera III miała się odbyć dopiero w 2005 r. Powodem tego opóźnienia są zmiany w dynamicznej kampanii wprowadzane wskutek beta-testów.

www.silent-hunteriii.com/uk/home.php

Vampire: The Masquerade The Movie

Wieść dosłownie z ostatniej chwili. New Line Cinema pozyskała prawa do adaptacji na potrzeby filmu popularnego Świata Mroku (ściślej, drugiej jego edycji Vampire: The Requiem), graczom komputerowym znanego jako sceneria gier Vampire: The Masquerade - Redemption i Vampire: The Masquerade - Bloodlines. Produkcją filmu zajmie się Adam Fields odpowiedzialny m.in. za Donnie Darko i Ravenous.

W momencie gdy czytacie te słowa, Doom 3 TEORETYCZNIE winien już być na sklepowych półkach. Z oficjalnych przecieków wiadomo, że będzie on dostępny w Polsce za ok. 120 zł. Zapowiadane też jest jego demo. Zatem - recenzja za miesiąc? Miejmy nadzieję.

www.idsoftware.com

GEM.INI | CRPG

Fallout 3!

Sam nie wiem - ile już razy, przygotowując zapowiedzi, drżącymi z emocji palcami wpisywałem tytuł Fallout 3. Nie pomnę też, ile razy dopisywałem doń 'R.I.P.'. Dlatego tym razem nie będzie emocji. Tylko same fakty, które mają się następująco:

Zagrożony niebytem Interplay odsprzedał prawa do tytułu Fallout oraz jego świata i elementów (np. PipBoya czy systemu S.P.E.C.I.A.L.) Bethesdzie Softworks - twórcy serii The Elders Scrolls. Bethesda z własnej strony zaś ogłosiła rozpoczęcie prac nad trzecią częścią gry i nie wyklucza potencjalnych kolejnych sequeli gry, jak również tytułów innych gatunków na motywach Fallouta.

I jeszcze słowo komentarza: świat fanów Fallouta - gry uważanej często za szczytowe osiągnięcie komputerowego role-playing, podzielił się. Część nie zgadza się z decyzją, twierdząc, że Bethesda nie jest w stanie zrobić nic, prócz „Morrowinda z bronią palną". Inni uważają, że zmiany - np. wprowadzenie perspektywy pierwszej osoby czy walk w czasie rzeczywistym - mogłoby wpłynąć ożywczo na zużytą już formułę gry i otworzyć bogactwo świata na całe rzesze nowych graczy. I być może mają rację. Ja jednak osobiście uważam, że Fallout nie-izometryczny, nie-turowy i nie-S.P.E.C.I.A.L.-ny to już nie Fallout.

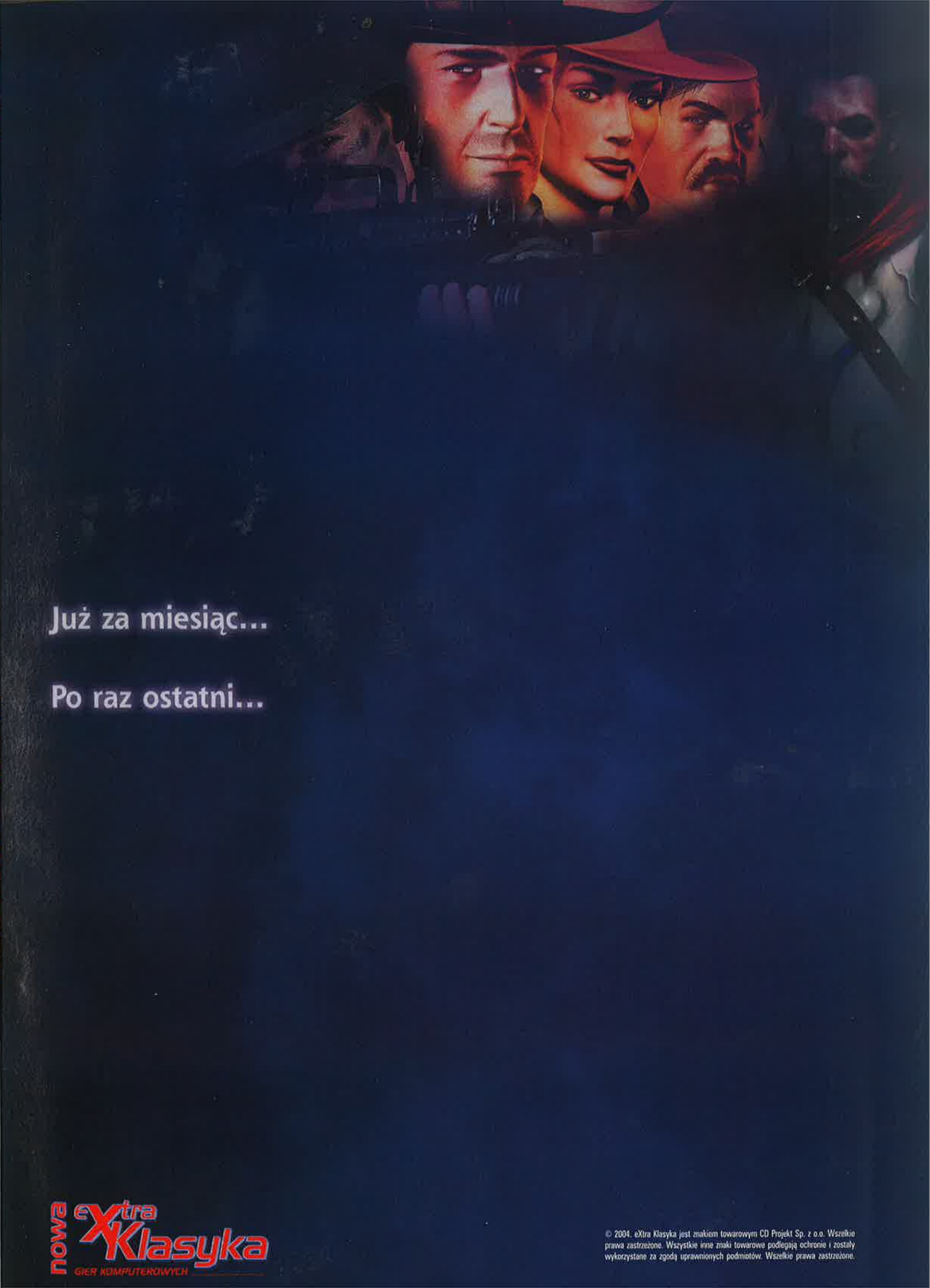
Inna rzecz, że sama Bethesda nie wie jeszcze, w jaki sposób realizować Fallouta 3. Pewne jest tylko, że ich Fallout 3 nie będzie mieć nic wspólnego z niemal kompletnym „Van Burenem" nieistniejącego już Black Isle Studios.

www.bethsoft.com

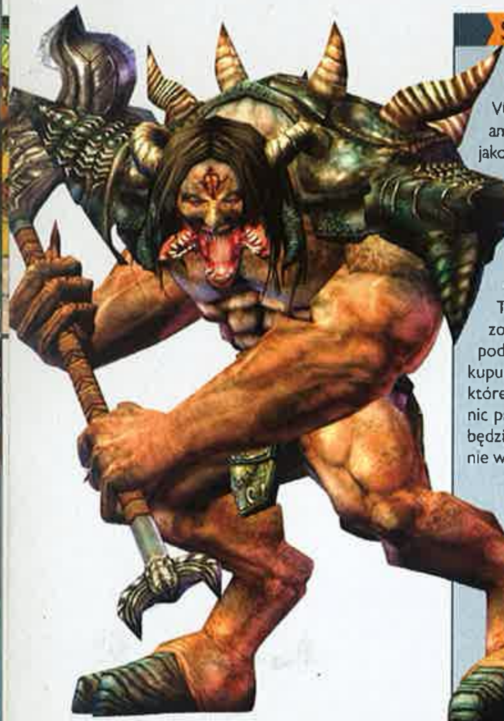
Medal of Honor: Pacific Assault DE

Panie, panowie, wygląda na to, że premiera z dawna i niecierpliwie oczekiwanej kolejnej inkarnacji pecetowego Medal of Honor: Pacific Assault, jest bliższa, niż mogłoby się zdawać. Do takich wniosków prowadzi informacja Electronic Arts o planowanej edycji (DVD) kolekcjonerskiej gry - Director's Edition - która, co ciekawe, prócz zwyczajowych 'making of' i 'behind the scenes', oferować ma istniejącą wyłącznie w tej wersji (do pierwszego patcha...) broń - lekki karabin maszynowy.

www.eagames.com



Już za miesiąc...
Po raz ostatni...
nowa eXtra Klasyka
GIER KOMPUTEROWYCH
© 2004. eXtra Klasyka jest znakiem towarowym CD Projekt Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki towarowe podlegają ochronie i zostały wykorzystane za zgodą uprawnionych podmiotów. Wszelkie prawa zastrzeżone.



Dungeon Siege II w 2005

Potwierdziły się nasze najgorsze przypuszczenia. Dungeon Siege II - sequel gry hack'n'slash, która u nas uhonorowana została 10-tką, pojawi się dopiero wiosną (marzec-czerwiec) 2005 r. Jak dodatkowa zwłoka wpłynie na formę gry, przekonamy się dopiero w przyszłym roku.

www.gaspowered.com/ds2/

SHORTY

jednego międzykontynentalnego Vivendi Universal Games powstaną VUGames trzy - europejskie, azjatyckie, amerykańskie. Czy podział ten wpłynie na jakość oferowanych przez nie produktów - zobaczymy.

www.vugames.com

Nowa na CryEngine

Debiutant na developerskiej scenie - niemieckie T-N-Turtles (Tea and Turtles), poinformował, że wykonany został przezeń pierwszy krok w drodze podboju świata graczy. Dokonał on zakupu licencji CryEngine – technologii, której zawdzięczamy FarCrya. Niestety nic prócz tego, że na jej bazie tworzona będzie gra „na PC i konsole" - po prostu nie wiemy.

www.tnturtles.net

Freespace 3?

Wyprzedaż Interplaya trwa. Po oddaniu Fallouta w ręce Bethesdy przychodzi kolej na inną znakomitą, a niewykorzystaną, licencję - Freespace. Seria ta, co bez wątpienia wiedzą fani space combat simów, stanęła na numerze drugim i mimo starań jej twórców - Volition - nie udało się przekonać Interplaya, by kontynuował jej znakomite tradycje. Dla Freespace'a jest jednak jeszcze szansa. Mówi o niej Derek Smart, twórca gier serii Battlecruiser, który zamierza odkurzyć ten zapomniany klejnot. Osobiście, mimo szacunku dla pana Smarta, wolałbym, by wskrzeszaniem Freespace'a zajął się jego oryginalny twórca, niemniej jednak jeśli to jedyny sposób, aby znów wcielić się w pilota GTVA - jestem za.

www.3000ad.com

Road 666: Deathlands

Rosyjskie Psycho Craft Studio ujawniło plany wydania Road 666: Deathlands - samochodowej zręcznościówki w atrakcyjnej dla fanów Fallouta scenerii po apokalipsie.

www.psychocraft.com/road666

Half-Life 2 gotowy w sierpniu

Gabe Newell i Doug Lombardi zdradzili w odrębnych wywiadach, że przekazanie wersji 'release candidate' Half-Life'a 2 wydawcy - Vivendi Universal Games, odbyć się ma już w sierpniu! Naturalnie o niczym to nie świadczy. Przykład Counter-Strike: Condition Zero (ten sam wydawca), którego premiera z niewyjaśnionych do końca przyczyn była odwlekana przez kilka miesięcy, sprawia, że trudno obstawiać jakąś szczególną datę. Być może dane nam będzie sprawdzić, czy Half-Life 2 rzeczywiście stanowi przełom w grach komputerowych dopiero, bo ja wiem, w listopadzie, a więc już w sezonie świątecznym i z dala od sierpniowej premiery DOOM-a 3.

Przy okazji upgrade'owi uległa minimalna specyfikacja sprzętu, jaki niezbędny będzie, by cieszyć się grą. Bez obaw jednak, drodzy moi, bo wciąż znajduje się on w co najwyżej środku sprzętowego peletonu - 1,2 GHz, 256 MB RAM i karta graficzna wykorzystująca funkcje DirectX 7 (!) to konfiguracja, jakiej nie znajdziecie już w żadnym sklepie. Naturalnie, by zobaczyć Half-Life'a 2 w pełnej krasie niezbędne będzie „nieco" więcej - 2,4 GHz, 512 MB RAM i karta zdolna realizować funkcje DirectX 9 (najlepiej któraś z GPU szóstej generacji), ale przecież jak się nie ma, co się lubi...

www.half-life2.com

War World

Gry MMO - Massive Multiplayer Online - wymagały dotychczas opłat zarówno za software, jak i użytkowanie. Już wkrótce jednak pojawi się War World - gra akcji z mechapodobnymi machinami w rolach

głównych, która zmieni ten model sprzedaży. W War World konieczne będzie opłacanie tylko fizycznej zawartości, np. dodatków, które pojawiać się mają z dużą częstotliwością. Nie będą one przy tym bardzo kosztowne, lecz raczej, na wzór rozwiązania z Xbox Live! - kosztować będą zaledwie kilka dolarów (podstawka – 19,99 USD).

Jak sprawdzać się będzie w praktyce nowe rozwiązanie opłat za gry MMO, przekonamy się już jesienią.

www.warworld.net

Euro Rally Champion

Drogi dojazdowe do odcinków specjalnych rajdów WRC są ostatnio wyjątkowo zatłoczone. Nie zdążył jeszcze osiąść pył, jaki wzbudził Colin McRae Rally 04, gdy słychać już ryk zbliżających się Richard Burns Rally, rodzimego eXpand Rally oraz... budżetowego Euro Rally Champion. Ten, dzieło Oxygen Interactive, tworzony jest na bazie technologii Indy Car Series i oferować ma 'thrill' rajdów w lasach, górach i pustyniach Europy oraz Afryki.

www.oxygenint.com

Splinter Cell: Chaos Theory

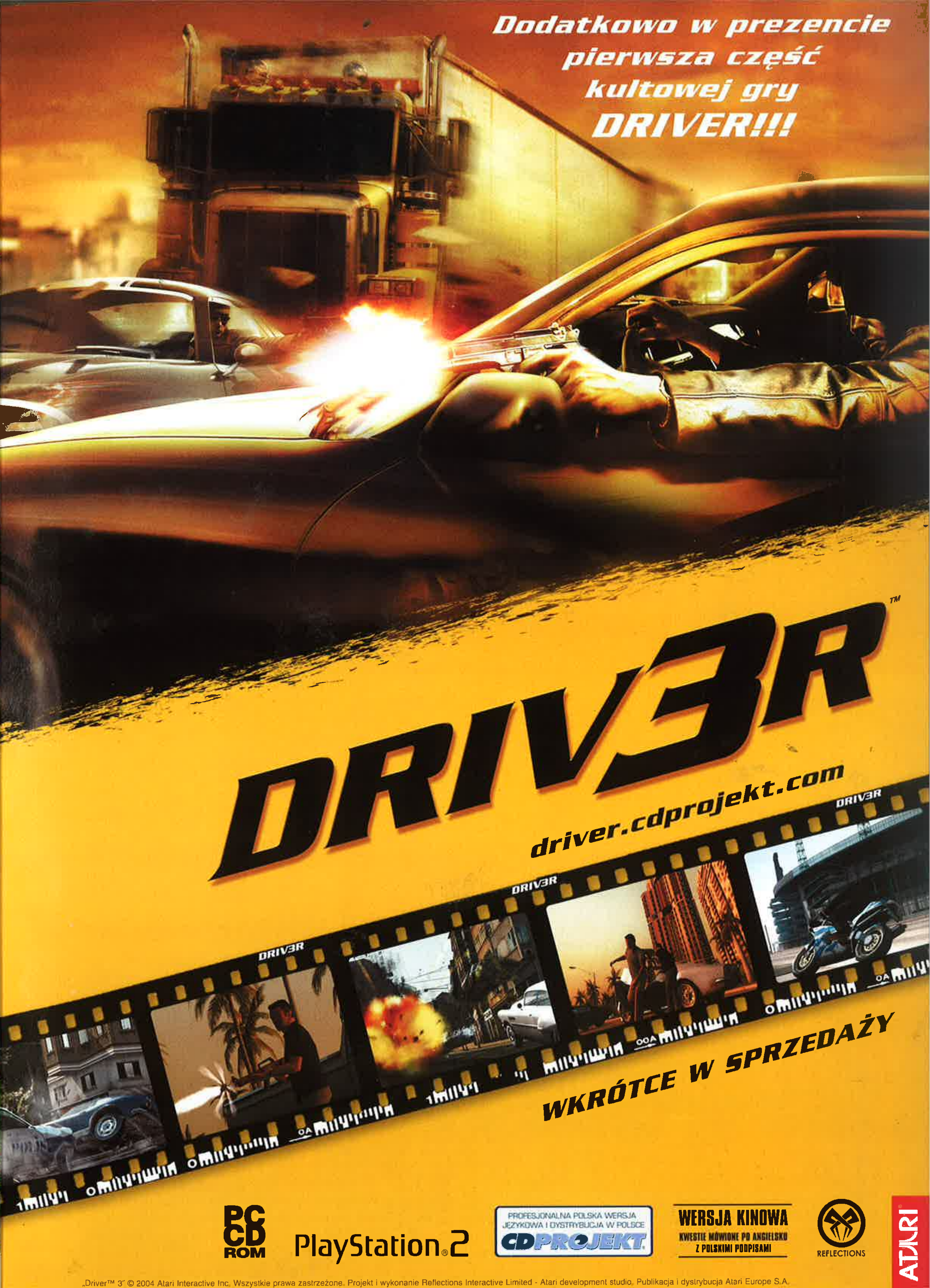
Ubisoft potwierdziło pogłoski, jakoby kolejna część najsłynniejszego interaktywnego thrillera politycznego - Splinter Cella - miała nosić nazwę Chaos Theory. Premiera Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory już w Święta.

www.splintercell.com

Zoo Tycoon i 2 miliony kopii

Jak informuje Microsoft, Zoo Tycoon - menedżer ogrodu zoologicznego, znalazł już drogę do domów dwóch milionów klientów. Premiera Zoo Tycoona 2 planowana jest na wrzesień.

www.microsoft.com/games/zootycoon/



Dodatkowo w prezencie pierwsza część kultowej gry DRIVER!!!
DRIV3R™
driver.cdprojekt.com
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
PC CD ROM
PlayStation®2
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT
WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI
REFLECTIONS
ATARI
„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A.

- CHRONICLES OF RIDDICK
- NEXUS: THE JUPITER INCIDENT
- SPELLFORCE: EXTENTION 2
- STARSHIP TROOPERS
- TRACKMANIA SUNRISE
- ULTIMA ONLINE: SAMURAI EMPIRE
- UNIVERSAL COMBAT: HOLD THE LINE

WRZESIEŃ 2004

Nexus: The Jupiter Incident

nowe screeny

HD Interactive opublikowało kolejne kosmiczne screenshoty z Nexus: The Jupiter Incident - strategii znanej niegdyś jako Imperium Galactica 3, a zupełnie niedawno także jako Galaxy Andromeda. Jednocześnie pojawiły się pogłoski, że premiera gry odbędzie się już w październiku.

www.nexusthegame.com

TrackMania Sunrise

Sukces TrackManii - interesującego miksu gry logicznej i samochodówki, uzasadnił w pełni jej pełnoprawny sequel. Ten, TrackMania Sunrise, prócz poprawionej wyraźnie grafiki, oferować ma spektrum zmian: od samochodów zdolnych jeździć z prędkościami rzędu 400 km/h po nowe tryby gry single player - Platform oraz Crazy. Więcej o TrackManii Sunrise - wkrótce.

www.trackmaniagame.com

Acclaim - stan przedzawałowy

Nie tylko Interplay przeżywa ostatnimi czasy naprawdę poważne problemy finansowe. Innym developerem, który stoi na skraju przepaści, jest Acclaim, zmuszony przez Sąd Najwyższy Stanu Nowy Jork do wstrzymania premiery Combat Elite: WWII Paratroopers (PS2, XBX) do chwili spłaty należności jego developerowi - BattleBorn Entertainment. Inne wybitne osiągnięcia Acclaimu to m.in. utrata praw licencyjnych do postaci Turoka oraz gier z serii All-Star Baseball. Powodem tejże jest niespłacenie licencjodawców, odpowiednio Classic Media, Inc. i Major League Baseball Players' Association. Quo vadis, Acclaimie?

www.acclaim.com

SpellForce: Extention 2

Wygląda na to, że Breath of Winter nie będzie ostatnim dodatkiem do SpellForce: The Order of Dawn, jaki dane nam będzie ujrzeć w tym roku. Już w grudniu bowiem odbyć się ma premiera kolejnego rozszerzenia gry, które jak dotąd określane jest wyłącznie jako 'Extention 2'. Twórcy SpellForce'a, niemiecki Phenomic, nie ujawnili niestety żadnych szczegółów w tym temacie.

spellforce.jowood.com

SHORTY

Universal Combat: Hold the Line

3000 A.D., twórcy gier serii Battlecruiser oraz jej edycji lite - Universal Combat, ujawnili tytuł jej kolejnej inkarnacji - Universal Combat: Hold the Line. Szczegóły na temat tej ostatniej są skąpe. Pewne jest jedynie to, że nie jest to nowy Universal Combat: Edge to Edge, który pojawi się osobno, choć zapewne pod zmienionym tytułem. Pre-

Symfoniczni Starship Troopers

Empire Interactive poinformowało, że jego Starship Troopers, cechować się ma iście epickim tłem muzycznym. Chętnych do posłuchania kompozycji Richarda Jacquesa Empire zaprasza na lipskie Games Convention, w trakcie których muzykę ze Starship Troopers wykona Praska Orkiestra Symfoniczna.

www.empireinteractive.com

Chronicles of Riddick PC!

Dobre wieści dla fanów Pitch Black i Vina Diesela! Oto Vivendi Universal Games potwierdziło doniesienia o tym, jakoby sukces xboksowego Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay przesądzić miał o tym, że trafi on także na pecety! Co więcej, istnieją plany stworzenia dalszych gier serii.

Premiera pecetowej Ucieczki z Butcher Bay - w listopadzie. Więcej o niej samej - wkrótce.

UWAGA!
Na stronie http://www.vugames.com/file_list.do?gamePlatformId=767 znaleźć można, w formacie mp3, kompletny soundtrack z gry.

www.vugames.com

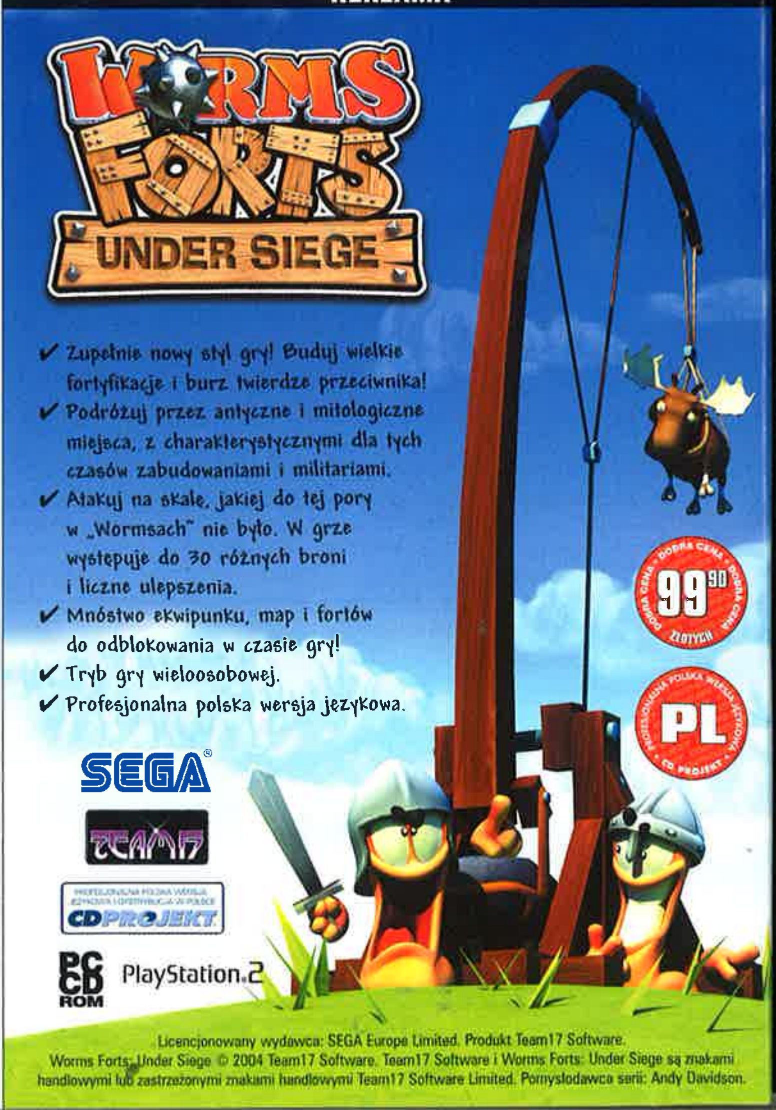
Ultima Online: Samurai Empire

Decyzja Electronic Arts, by zaniechać produkcji Ultimy X Odyssey - nowej online'owej inkarnacji jednej z najsłynniejszych sag role-playing wszech czasów, rzuciła cień na światek jej fanów. Niewielkie też szanse są na to, by pocieszył ich fakt, że zgodnie z obietnicą - EA zamierza tchnąć nowego ducha w istniejącą już od 1997 roku Ultimę Online. Stanie się tak za sprawą nowego dodatku do gry - Samurai Empire, który zgodnie z nazwą, rozbudowywać ma świat UO o elementy kultury Japonii. Nowy świat gry przemierzać będą postacie realizujące dwie nowe profesje - samuraja i ninję.

Ultima Online: Samurai Empire planowana jest na listopad tego roku.

www.uo.com/uose.html

REKLAMA



Poznaj nowe oblicze świata Khorinis!
Gothic II
Noc Kruka
Od września w sprzedaży
Gothic II: Noc Kruka to:
* Pierwszy oficjalny dodatek do hitu 2002 roku, gry Gothic II
* Zoptymalizowany kod, ulepszona grafika i poprawiona mechanika gry
* Nowa fabuła, dodatkowe profesje i gildie
* Rozszerzenia do istniejących miejsc i dodatkowe lokacje do odwiedzenia
* Poszerzony ekwipunek: 15 nowych broni i 30 artefaktów
* 10 nowych bestii, ulepszona sztuczna inteligencja potworów znanych z wersji podstawowej
* 100 nowych bohaterów niezależnych
* Profesjonalna polska wersja językowa przygotowana przez CD Projekt!
JoWooD Productions
PIRANHA
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
DOBRA CENA
59 90

BATTLEFIELD
BLACK 9
CS-CZ
GATES OF TROY
ROBOTS
SENTINEL: DESCENDANTS IN TIME

WRZESIEŃ 2004

Taldron, Black 9 - R.I.P.

W niekończącym się łańcuchu eks-deweloperów przybyło kolejne ogniwo. Stanowi je Taldren - doszły twórca serii Starfleet Command i niedoszły obiecującej action adventure Black 9. Odpoczywaj w pokoju, Black 9!

www.black-9.com

SHORTY

miera Universal Combat: Hold the Line planowana jest na Święta 2004 r.

www.3000ad.com

Gates of Troy - finisz

Kradzież pierwszej kopii Gates of Troy - samodzielnego dodatku do Spartana - o którym informowaliśmy w poprzednim numerze miała zgoła nieoczekiwany happy end. Mimo obaw twórców gry - Slitherine Software, dotyczących potencjalnego opóźnienia daty premiery gry, okazało się, że pojawiła się ona w sklepach... dwa tygodnie wcześniej, niż pierwotnie planowano! Wszystko to dlatego, że kopia dostarczona do tłoczni została, wskutek jakieś przedziwnego zrządzenia losu, uznana za piorytetową i tym samym przesunęła się na samą górę listy oczekujących na tłoczenie! Czyżbyśmy odtąd mieli częściej słyszeć o napadach na listonoszy?...

Robots

Vivendi Universal Games i Eurocom Entertainment Software poinformowały, że trwają prace nad Robots - grą bazującej na filmie animowanym pod tym samym tytułem. Bohaterem tej action-adventure jest robot - Rodney Copperbottom, próbujący ocalić własny mechaniczny świat przed losem zgotowanym mu przez złowrogiego tyrana. Premiera interaktywnego Robots odbędzie się równolegle z premierą filmową - w pierwszych miesiącach 2005 r.

www.eurocom.co.uk

Sentinel: Descendants in Time

Moda na adventure nie ustaje. Nie ustają też dążenia The Adventure Company, by sprostać oczekiwaniom fanów. Kolejnym tytułem sygnowanym tym właśnie logo jest Sentinel: Descendants in Time, adventure twórców Schizm 2 - polskiego Detaliona.

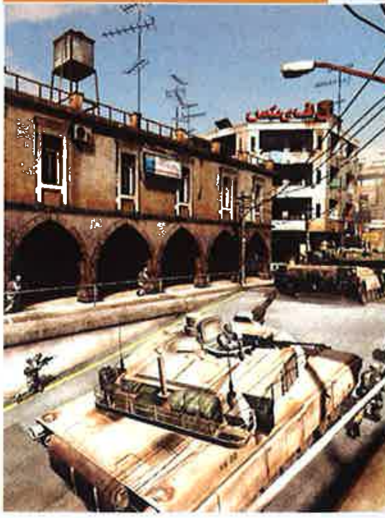
Sentinel: Descendants in Time to adventure osadzone w fantastycznym wymierającym świecie Tastan. Ostatnią nadzieją jego mieszkańców są legendarne Grobowce Tastan, kryjące - jak głoszą legendy - niezwykłe skarby. Właśnie po nie wyrusza alter ego gracza - Beni. Znajdzie on w nich jednak coś innego - hologram strażniczy wyposażony w sztuczną inteligencję. Wkrótce potem zaś dowie się, że jest tylko pionkiem w tej grze... Sentinel tworzony jest na bazie zmodernizowanego Jupiter engine - technologii, która tchnęła życie w No-One Lives Forever 2. Premiera gry odbędzie się jesienią br.

http://sentinel.tacgames.com

Seria Battlefield i 4 miliony kopii

Duet Digital Illusions-Electronic Arts ujawnił dane sprzedaży gier serii Battlefield (1942, dodatków do niej oraz Vietnam) potwierdzające, że znalazły już one ponad 4 miliony nabywców. Premiera kolejnej gry serii - współczesnego Battlefield 2 – która, jak się zdaje, dorzuci do tej liczby kolejne 4 miliony - odbyć się ma wiosną 2005 r.

battlefield.ea.com



SEBASTIAN BIAŁEK | FPP

CS-CZ - turniejowo!

Wszyscy znamy i kochamy Counter-Strike'a - to kwestia w zasadzie bezdyskusyjna... Fakt sprzedania ponad 1,5 miliona LEGALNYCH kopii tej gry w naszym kraju mówi sam za siebie. Nie ma zatem sensu rozwodzić się nad tym, jaki potencjał ma ta gra - to wiadomo. Nie ma też sensu jej opisywać – właściwie każdy z nas gra w Counter-Strike'a, nieprawdaż?...

Trudno się dziwić, że Valve (będące właścicielem HL, który jest podstawą i punktem wyjścia dla CS-a) zdecydowało się na produkcję wersji Counter-Strike'a dla jednego gracza. W ten sposób narodził się pomysł CS: Condition Zero, który w końcu, po wielokrotnych przesunięciach daty premiery, ukazał się na rynku i jest dostępny dla każdego, kto chce spróbować sił z botami. Trzeba przyznać, że bardzo udanie zastępują one innych graczy. Prosta gra z symulowanymi przeciwnikami nagle staje się... bardzo ciekawa. Na poziomie expert wręcz frustrująca. „Łebszot!?!? Skąd!? Jakim cudem!? No skąd - ja się pytam!?" - ja bym wam powiedział, skąd, ale mama zabroniła mi się wyrażać. :)

Niestety wielokrotnie wysłuchiwałem tego rodzaju wrzasków ze strony graczy, którzy pewni własnych sił w grze online, w trybie nagłym musieli uczyć się pokory w walce z elektronicznym przeciwnikiem. Mimo że realizację pomysłu gry w CS dla pojedynczego gracza można uznać za względnie udaną, najwięcej jednak emocji dostarcza gra przeciwko żywym przeciwnikom...

Dlatego też wizja turnieju CS:CZ w czasie LAN-party wydała się dla ludzi z łódzkiej Gralni Caffe szczególnie kusząca. Postanowili oni umożliwić innym pasjonatom spotkanie w Łodzi przy Piotrkowskiej 143 po to, by chętni mogli zaprezentować własne umiejętności. Z tym, jak się okazało, było różnie...

Ze zgłoszonych 16 klanów w finale spotkało się 6 drużyn. Były to odpowiednio: Tech

Multigaming Clan, No-Fate, Fetish Boyz, Lamaz, Monkeez i Krejzi Namberss. Rozgrywka zapowiadała się emocjonująco również dzięki sponsorom. Ci dopisali i przygotowali wartościowe nagrody oraz mnóstwo okolicznościowych upominków. Ich wartość przekroczyła kwotę 8000 złotych, więc siłą rzeczy należało się spodziewać ostrej rywalizacji.
Emocji było pod dostatkiem, jednakże bojowe nastawienie i silna motywacja to jeszcze nie wszystko, co jest potrzebne do zwycięstwa. Wszyscy chyba wiedzą, że Małysz ma osobistego psychologa, ale poza tym posiada jeszcze, te no, jak im tam... umiejętności. Podobnie jak na wielu tego typu imprezach, tak i tu bardzo wyraźnie było widać różnice w poziomie tego, co na wirtualnej arenie prezentowali poszczególni gracze i klany. Od razu dało się zauważyć, że równie istotne jak skill jest „zgranie" zespołu i wzajemne zrozumienie - umiejętność reagowania na to, co dzieje się na mapie.

Dlatego też od razu widać było dwóch kandydatów do finału - Lamas i Fetish Boyz. Ci pierwsi wygrali zdecydowanie, a drudzy wręcz zdeklasowali przeciwników. Wygrali do „zera".

I zgodnie z tymi przewidywaniami spotkali się w meczu finałowym kończącym turniej. Mecz odbył się na mapach de_inferno (wybranym przez Fetysz Boyz) oraz na de_dust2 (wybranym przez Lamas). Wynik na pierwszej mapie był (de_dust2; 18:6) małym zaskoczeniem, bo nikt nie przypuszczał, że różnica w punktach będzie tak znaczna. Musiało to wpłynąć na kondycję psychiczną graczy z Lamas, bo kolejną mapę przegrali z jeszcze większą różnicą punktów (de_inferno; 7:4), kończąc całe spotkanie wynikiem 25:10 i zapewniając sobie zwycięstwo w turnieju.

Fetysz Boyz zagrali w składzie: Smite, Weasel, Gajdek, Huan i Fisher, i przez cały turniej prezentowali konsekwentnie, we wszystkich spotkaniach, bardzo dobrego skilla, świetne zgranie i doskonałe taktyki - choć nie obyło się bez kilku „zgrzytów" w czasie meczów. To jednak standard, bo zawsze w czasie imprez wszyscy gracze reagują nadzwyczaj żywiołowo.

Imprezę bez dwóch zdań można uznać za udaną - obyło się bez większych wpadek organizacyjnych. Ponadto, co widać na zdjęciach, wszyscy zdobywcy nagród (pierwsze pięć miejsc) byli z nich zdecydowanie zadowoleni.

Logitech EMPiK ŁÓDŹ GALERIA AMD PENTAGRAM stereo.pl BANSEK CENEGA

© 1999-2004 Activision, Inc. Wersja PC oraz Macintosh dystrybuowana przez Aspyr Media zgodnie z licencją Activision Publishing, Inc. Activision oraz Activision O2 są zarejestrowanymi markami handlowymi Activision, Inc oraz wszystkich współwłaścicieli. Wszystkie prawa zastrzeżone. Tony Hawk jest marką handlową Tony Hawka. Wyprodukowane przez Neversoft Entertainment, Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Logo Aspyr jest marką handlową Aspyr Media, Inc. Wszystkie pozostałe zarejestrowane marki handlowe są własnością ich prawnych właścicieli.

PRODUCENT: EA WWW.EAGAMES.COM DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

GEM | KONKURENCJA DLA LOTR?

Cień Electronic Arts pada coraz dalej i coraz więcej zespołów developerskich z krajów bez tradycji tworzenia gier zapraszanych jest do współpracy z tym wydawniczym gigantem. Jednym z nich jest węgierskie Black Hole Games, którego Armies of Exigo w trakcie E3 skutecznie konkurowała o uwagę zwiedzających z... Lord of the Rings: Battle for Middle-earth!

Armies of Exigo to strategia klasyczna. W całości koncentruje się na zdobywaniu surowców i walkach armii liczących nawet 200 jednostek! Ten swoisty powrót do korzeni gatunku to efekt założeń twórców Armies. To zaś z kolei dlatego, że AoX w ich wizji to w istocie rzeczy **nieformalny następca StarCrafta**, tworzony przez ludzi, których ksywki znaleźć można było na samym szczycie europejskiego laddera Battle.netu!

Podobnie klasyczny jest świat Exigo - to fantasy, w którym odwieczni konkurenci - Imperium i Bestie zmuszone są stawić czoło wspólnemu wrogowi - Upadłym. Przez pierwszych kilkanaście misji kampanii single player kontrolować będziemy The Empire złożone z ludzi (paladyni), elfów, krasnoludów i gnomów. W połowie kampanii pod komendę jednak stawią się The Beasts: gobliny, ogry, trole, a nawet demony. Dodatkowo część z jej członków dysponuje dodatkowymi zdolnościami specjalnymi. Jaszczuroludzie - na przykład - pozostawieni samym sobie na wzór kameleona potrafią „wtapiać się" w tło, co sprawia, że są całkowicie niewidoczni dla ludzi.

Ostatnia armia Exigo - dostępna jedynie w trybie multiplayer - to The Fallen. Składa się ona z odszczepieńców - m.in. czarnych rycerzy i ciemnych elfów, którzy znaleźli wsparcie w istotach z innego planu egzystencji - swoistych Zergów. To sprawia, że jest to „rasa" najtrudniejsza do kontrolowania.

Upadli nie koncentrują się np. na gromadzeniu surowców (złota, drewna, klejnotów) na sposób, w jaki robią to Imperium czy Bestie. Dla nich liczą się jedynie obecne na planszach węzły potencji magicznej - mana, której wymagają. Niezwykłe również w The Fallen jest to, że jednostki wchodzące w skład tej armii jak rój dzielą doświadczenie, awansując jednocześnie na kolejne poziomy.

Rewolucyjność Armies of Exigo jednak leży jeszcze gdzie indziej. Stanowi ją idea **wielopoziomowości map**. Tu, tak jak w serii Heroes of Might & Magic, akcja rozgrywa się jednocześnie na dwóch mapach - na powierzchni i pod nią. W przeciwieństwie jednak do HoMM, w którym w zasadzie losy jednej z nich nie miały żadnego wpływu na to, co działo się z drugą - **powierzchnia i podziemie są nierozerwalnie ze sobą związane** (AoX to pełne 3D!). Możliwe więc będzie np. ustawienie łuczników na skraju rozpadliny i zasypanie deszczem strzał przeciwnika operującego na dolnej mapie! Możliwe zasypywanie przejść pomiędzy nimi, niszczenie tam, by zalać cały świat podziemny, ale także np. blokowanie naturalnych ujść lawy w celu wywołania erupcji wulkanu... Dodatkowo istnieć mają jednostki zdolne tworzyć przejścia w dowolnym miejscu mapy - górnicy, demony, czerwie - a część czarów wywierać będzie wpływ na ten drugi świat (deszcz meteorytów rzucony z podziemia zniszczy tylko powierzchnię).

Równoważne znaczenie z trybem single player ma dla Black Hole Games multiplayer. Możliwe ma być przejście kampanii single player w całości w trybie współpracy dwóch graczy. Oprócz tego naturalnie dostępne też będą klasyczne tryby bazujące na konkurencji nawet 12 osób naraz. W grze pojawi się także edytor map.

Niemniej - wszystko wskazuje na to, że nawet jeśli w tej chwili Armies of Exigo pozostaje trochę w cieniu Lord of the Rings: Battle for Middle-earth - to jest to tytuł, który jest w stanie solidnie wstrząsnąć światem RTS-ów. Bez wątpienia więc warto czekać na premierę, która odbyć się ma **już jesienią**. |CDA|

ARMIES OF EXIGO

PC HIT
SZUKAJ W KIOSKACH!
TYLKO
19.90 zł
Igrzyska Sportowe 2004
Wielkie wydarzenie sportowe na Twoim PC!
• Weź udział w 11 dyscyplinach: biegaj, pływaj, strzelaj.
• Zmierz się z przewinikami sterowanymi przez komputer oraz zagraj w trybie dla wielu graczy na jednym komputerze.
• Daj się ponieść sportowym emocjom w przepięknej grafice 3D.

» PRODUCENT: ELECTRONIC ARTS » WWW.EAGAMES.COM » DATA PREMIERY: LATO 2004

CAMPARI | NICE PUSSY :)

Chociaż poza Stanami Zjednoczonymi filmowe adaptacje komiksów cieszą się umiarkowanym wzięciem (z wyjątkiem dosłownie paru tytułów), moda na przerabianie papierowych kratek na celuloidowe klatki wciąż trwa. Przez pewien czas na tapecie mieliśmy żelaznych herosów popkultury, tj. Supermana i Batmana, a już całkiem niedawno X-Mena (razy dwa), Hulka, Daredevila, Spider-Mana (też razy dwa), Hellboya i Punishera.

CATWOMAN™

A skoro na klatki, to czemu nie na ramki (naturalnie mowa o ramkach na sekundę vel FPS). Mówiąc po ludzku - adaptacjom filmowym towarzyszą też adaptacje na konsole i PC-ty.

Pierwsze koty za płoty

Co prawda, Catwoman dorobiła się wielbicieli i uznaje się ją za w pełni autonomiczną, komiksową gwiazdę, jednak jej debiut wiąże się oczywiście z przygodami Netoperka-Batmana. No, kłania się chociażby „Powrót Batmana" Tima Burtona. Patience Phillips pracuje w firmie kosmetycznej. Kobieta stara się nie wchodzić nikomu w drogę. Pewnikiem jest, że gdyby ktoś wylał na nią kubek gorącej kawy, przeprosiłaby... i uciekła speszona. Ale jak się ma na imię Patience (a znaczy to mniej więcej tyle, co cierpliwość)...

Na domiar złego panna Phillips, zgodnie z zasadą *let's make things better*, odkrywa przypadkiem ważny sekret pracodawców z kategorii „o tym nikt nie może wiedzieć" i w ten sposób ściąga na siebie wyrok śmierci. Wkrótce – już jako dzika i drapieżna Kobieta-Kot będzie miała szansę wziąć odwet na znienawidzonym szefostwie. O szczegóły transformacji z cichego popychadła w zwinną bestię nie pytajcie. Tajemnica firmowa. ;)

Drzeć z kimś koty

Catwoman to klasyczne TPP. Kobieta-Kot ma walczyć rozlicznymi egzotycznymi stylami *martial arts*, z brazylijską capoeirą na czele, co oznacza – w dużym uproszczeniu – akrobacje w parterze i mnóstwo machania kończynami. Sporą rolę podczas konfrontacji z wrogami odegra też środowisko reklamowane, jak to zwykle bywa, jako elastyczne i interaktywne. Catwoman nieraz posłuży się gaśnicą, puszką czy butelką. **Przydatne powinny się okazać specjalne umiejętności: widzenie w ciemności, roz-**

Taką kotką zaopiekowałby się każdy mężczyzna. Nawet jeśli nie lubi kotów.

różnianie zapachów i odcisków palców, chodzenie po ścianach, a do tego legendarny bicz, dzięki któremu kocica wytrąci z rąk oprychów pistolet, zwiąże ich lub po prostu przemieści się z jednego gzymsu na drugi. Indy Jones byłby pod wrażeniem!

W czasie wędrówki natkniemy się na diamenty. Im więcej uda się cacuszek zebrać, tym większe będą umiejętności bohaterki. W EA szczególny akcent kładą na *wildcat mode*, możliwy do osiągnięcia przy wysokiej liczbie diamentów na koncie gracza. „Tryb dzikiego kota" uaktywnia się w wybranych momentach i tylko na kilka sekund. W tym czasie Catwoman pokonuje zbójów o niebo łatwiej niż w normalnych warunkach. Ot, taki bullet-time z Maksa Payne'a, ale bez zwolnionego tempa. Natomiast jeżeli uda nam się przejść etap w 100%, po drodze odnajdując wszelkie sekrety oraz ukryte atrakcje, zyskamy dostęp do wywiadów z twórcami (w tym z Halle Berry), szkiców tudzież artworków.

Kupić kota w worku

Powyższe przysłowie raczej nie odnosi się do dzieła Electronic Arts. Dlaczego? **Mimo że gra znajduje się w fazie produkcji, już teraz budzi respekt i oczarowuje specyficzną mroczną – jak na DC (wydawnictwo komiksowe) przystało – grafiką.** Co ciekawe, Catwoman powstaje dopiero od ośmiu miesięcy (!), więc nietrudno wyobrazić sobie mordercze tempo prac nad tytułem. Wszystko to po to, by zdążyć przed gorącą lipcową premierą filmu.

Programiści największy wysiłek włożyli w **animacje postaci**. Według zapowiedzi, Catwoman będzie się poruszała bardzo płynnie i bez problemu wykonywała skomplikowane sekwencje ruchów, co pozostaje nie bez znaczenia, jeśli uwzględnić mnogość potyczek i różnorodność zagadek do rozwiązania. W końcu nic tak nie psuje zabawy jak źle zaprojektowany bohater, który co chwila wpada w ścianę albo zaklinowuje się w drzwiach. Drugi gwóźdź programu stanowi światło – zmienne i dynamiczne, choć utrzymane w jednorodnej stylistyce, nadaje Metro City unikatowy charakter.

Na osobny akapit zasługuje, a jakże, **wygląd głównej postaci**. Kobieta-Kot nosi oczywiście czarną skórzaną maskę ze spiczastymi uszami i skórzany top połączony pasami z obcisłymi, skórzanymi, rzecz jasna, spodniami. Całość prezentuje się całkiem, całkiem, a w połączeniu z kolorem skóry Halle Berry... Eee, na czym to ja skończyłem? ;) **Catwoman przemówi do nas głosem samej Berry.** Zresztą komputerowa wersja bohaterki to wierna kopia Kobiety-Kot A.D. 2004 z filmu Pitofa. Gdyby zestawić zdjęcia z gry i obrazu, podejrzewam, że niejeden fan Halinki miałby kłopot z odróżnieniem wirtualnej idolki od tej pełnokrwistej...

Twój kot kupowałby...?

Whiskas. Ale ty pewnie skusisz się na Catwoman. Premiera już na dniach... **|CDA|**

DLA NOCNYCH MARKÓW

CHCESZ MIEĆ NIEOGRANICZONY DOSTĘP DO INTERNETU?
ZAMÓW STAŁE ŁĄCZE INTERNETOWE PRZEZ TELEFON KOMÓRKOWY. TERAZ MIĘDZY 23:00 A 6:00 MOŻESZ SURFOWAĆ, CZATOWAĆ I SŁAĆ E-MAILE DO ZNAJOMYCH I RODZINY ZA JEDYNE **59 ZŁOTYCH** MIESIĘCZNIE.

era

MOŻESZ WIĘCEJ

WWW.ERA.PL
INFORMACJA HANDLOWA: 0 801 202 602

ZAMÓW USŁUGĘ W INTERNETOWYM BIURZE OBSŁUGI ABONENTA SIECI ERA (HTTPS://I-BOA.ERA.PL/) LUB ZADZWOŃ POD NUMER 602 900 (POŁ. BEZPŁ.). JEŚLI KORZYSTASZ Z ERA TAK TAK, MOŻESZ ZAMÓWIĆ USŁUGĘ W INTERNETOWYM BIURZE OBSŁUGI UŻYTKOWNIKA (HTTPS://WWW.ITAKTAK.PL/) LUB ZADZWONIĆ POD NUMER 9602 (POŁ. 2,44 ZŁ Z VAT). OPŁATA ZGODNA Z CENNIKIEM OPERATORA SIECI,

KOMPUTER CD
SZUKAJ W: KIOSKACH
www.KomputerCD.pl
Pełne wersje Wartości 175zł
ZAWIERA:
7500 Klipartów 2004
Kody pocztowe 2004
Twoja Firma 2004
Pasjans
Oraz dodatkowa płyta niespodzianka!
Na płycie dodatkowo wiele nowych programów freeware i shareware
2CD 9,90 zł
4 Pełne Komercyjne Wersje
Mój Komputer 1/2004
SZUKAJ W: KIOSKACH
PATRON MEDIALNY: INTERIA.PL
ZAWIERA:
Drogowa Mapa Polski 2004
Prawo Jazdy 2004 kat.B
Wizytówka
1CD 9,90 zł
MASSIVE ASSAULT
Szukaj w: MEGAPACK
Angielski
ANGIELSKI DLA POCZĄTKUJĄCYCH I ŚREDNIOZAAWANSOWANYCH
www.JEZYKI.play.com.pl
49,90 zł
MUSIC CD TECHNO 1/2004
3,95 zł
TEL. (22) 832 54 30
WWW.PLAY.COM.PL
SMS +48 604 100 500
PREMIERA W SUPER CENIE!
Emocjonujące pojedynki, zbrojne potyczki i wielkie bitwy
POJEDYNKI
Wciągająca gra strategiczno-przygodowa
Stwórz własną historię Robin Hooda
STRATEGIA
Weź udział w oblężeniu zamku i turniejach rycerskich
PRZYGODA
www.ROBIN.play.com.pl
Do 500 pierwszych zamówień koszulka GRATIS!
KUPUJĄC MAXGAME 7/2004 OSZCZĘDZASZ 54zł
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
PATRON MEDIALNY: INTERIA.PL
2CD
3CD
19,90 zł
29,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
WWW.MAXGAME.INFO
ROBIN HOOD DEFENDER OF THE CROWN
FIREWALL PRO
MOON TYCOON
SZACHY
COJBE
5 PEŁNYCH WERSJI
POLSKA WERSJA KINOWA
www.ROBIN.play.com.pl
Polska premiera gry w ULTRA niskiej cenie 19,90zł (światowa cena ponad 150zł)
Demo angielskiej wersji w GAMER 5-6/2004 - 4,90zł w Twoim kiosku
ŚWIETNA GRAFIKA DZIĘKI SPRAWDZONEMU SILNIKOWI SERIOUS SAMA!
PREMIERA W SUPER CENIE!
MNÓSTWO POZIOMÓW I KREATUR DO WYMORDOWANIA
12 PEŁNYCH WERSJI W TYM: NITRO FAMILY, PACIFIC WARRIORS 1 oraz inne...
NITRO FAMILY
FAMILY PERSPECTIVE SHOOTER
Nadchodzi najbardziej hardcore'owy FPS jaki widzieliście - Nitro Family! Staw czoła hordom naćpanych psychopatów, morderców i wariatów. Na zachodzie gra sprzedawana po 35 euro - 170zł, w Polsce super cena! www.NF.play.com.pl
MIESIĘCZNIK CD MANIAK 3/2004
9,90 zł
SZUKAJ W: KIOSKACH
2CD
CD MANIAK
WWW.CDMANIAK.PL
CHAIN OF COMMAND - PREMIERA POLSKA W CD MANIAKU!
CHAIN OF COMMAND
www.COC.play.com.pl
9,90 zł
Cena/Jakość 5+
GAMER EXTRA
NITRO FAMILY
"Strzelanka roku 2004"

Największa hurtownia oprogramowania. Zapatrujemy katalogi internetowe, księgarnie, galerie, sklepy komputerowe. Warunki współpracy na www.play.com.pl
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. www.playsoftware.pl
PROMOCJE
GAMER EXTRA 1/2004
Niezależnie co zamówisz - dostaniesz miesięcznik GAMER EXTRA - GRATIS!
Szukaj w kiosku za 1,50zł
ZAMÓWIENIA
PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 604 100 500
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT : TEL 0 (prefix) 22 832 54 31
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP FIRMOWY : WARSZAWA 01-052 ul.Potocka 14 paw.3
MENEDŻER PIŁKARSKI 2004/2005
POLSKA LIGA NADCHODZI!!
Najnowszy menadżer piłkarski nadchodzi w rewelacyjnej cenie 19,90zł. Już w lipcu premiera dopracowanej gry, z edytorem składów i innymi dodatkami.
Treningi, mecze sparingowe, oraz oczywiście rozgrywki. Zaplanuj szczegółowy terminarz dla swoich zawodników i poprowadź ich do zwycięstwa w lidze!
Modernizuj swój stadion, rozbudowuj trybuny, ustalaj ceny biletów, zawieraj kontrakty. Menedżer Piłkarski 2004/2005 pozwala ci zarządzać finansami klubu.
Trenuj zawodników!
Szukaj w kioskach w MEGAPACK 1/2004 [MAX GAME EXTRA] od 3.8.2004. Na 2CD znajduje się 5 pełnych wersji: Alien Shooter PL, Wanted Guns PL, PC CLEAN 2004 PL, 3D American Pool PL... oraz Massive Assault NETWORK!
MEGAPACK
MANADŻER PIŁKARSKI 2004/2005
www.mp2004.play.com.pl
EJAY DANCE 4 19zł
EJAY RAVE SUPERPACK 19zł
EJAY 360 EXTREME 19zł
EJAY TECHNO 3 19zł
FIREWALL PRO 19zł
DYKTANDO 19zł
ATLAS ŚWIATA 19zł
DYSLEKSJA 2004/2005 19zł
WWW STUDIO 2004 19zł
DRIVER 3 109zł
TOCA R.D. 2 84zł
HARRY POTTER WIĘZIEŃ AZKABANU 118zł
MASSIVE ASSAULT PL 19zł
X2 THE THREAT 45zł
TAJEMNICZA WYSPA 19zł
GUNSHIP TANK KILLER 19zł
ALIEN SHOOTER 10zł
FIRE FIGHTER 10zł
TOP 10 GRY
TOP 5 PROGRAMY
NOWOŚCI
ZAPOWIEDZI
WYBRANE TYTUŁY Z OFERTY
FAR CRY 99zł
COUNTER STRIKE CONDITION ZERO 118zł
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 114zł
FALLOUT TACTICS 19zł
COLIN 2 19zł
BATTLEFIELD VIETNAM 118zł
ŚWIĄTYNIA PIERWOTNEGO ZŁA 110zł
POWYŻEJ PRZEDSTAWIONY CENNIK TO TYLKO CZĘŚĆ OFERTY PLAY. PEŁNA OFERTA NA WWW.PLAY.COM.PL OFERTA AKTUALNA NA DZIEŃ 5.8.2004
ENIGMA RISING TIDE 45zł
RAILROAD.EXE 19zł
WANTED GUNS 19zł
DINOS & BUBBLES 10zł
ORTOGRAFIA NA WESOŁO 19zł
3 PEŁNE WERSJE GIER DLA DZIECI!
SPIDI PEŁNA WERSJA
PARG PEŁNA WERSJA
PAC QUEST PEŁNA WERSJA
Opakowanie plastikowe w zestawie!
Dla dzieci od 3 do 12 lat
3 pełne gry dla dzieci oraz wiele wersji grywalne demo zapewni godziny zabawy nawet najbardziej wybrednym
MAX KIDS EXTRA
9,90 zł
MAXKIDS EXTRA 2/2004 SZUKAJ W KIOSKACH OD 10.8.2004
WWW.PLAY.COM.PL
TEL. (22) 832 54 30
SMS +48 604 100 500
GAMER 5-6/2004
4 Pełne wersje : Monster Truck Fury, 3D live pool, Beach Soccer, Deep Sea Tycoon
Dodatkowo wiele wersji demo gier oraz programy komputerowe. Na płycie miesięcznik GAMER EXTRA format PDF - 40 stron opisów gier i programów w nim.
recenzje: Colin4, Massive Assault, Enigma Rising Tide, X2, Railroad.exe, American Pool,
SZUKAJ W: KIOSKACH
4,90 zł
WWW.GAMERCD.PL
MAX KIDS 5-6/2004
już w kioskach.
Pełne wersje gier komputerowych dla dzieci :Tito Mine Cart Racing oraz Sammy Suricate PL- za jedyne 4,90zł w Twoim kiosku.
Na płycie znajdziesz również grywalne dema wielu gier dla dzieci w tym Tajemnicza wyspa PL.
SZUKAJ W: KIOSKACH
INFO NA WWW.MAXKIDS.PL
4,90 zł
KOMPUTER CD 7/2004
Już w kioskach
Pełne wersje: UNINSTAL 2004 PL, PC FTP PL, AIRLINES 2 PL, AntivirenKit 12, 1000szt klipartów wektorowych oraz wiele innych przydatnych pełnych wersji.
60 PROGRAMÓW I GIER
SZUKAJ W: KIOSKACH
WWW.KOMPUTERCD.PL
4,90 zł
GAMER EXTRA
1,50 zł
GAMER EXTRA - już w kiosku!
40 stron o grach i programach PC.
Jeśli nie chcesz płacić - ściągnij go za darmo z www.MAXGAME.info w PDF-ie

PRODUCENT: TANNHAUSER GATE WWW.THGATE.COM/ROOTS.PHP
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2004

MGAMER | DOBRE | POLSKIE!

The Roots

The Roots to nowa gra typu RPG z poważnymi ambicjami. Firma, która stoi za tym tytułem, nosi nazwę Tannhauser Gate i pochodzi z... Wrocławia (*). Zespół ten dał się już poznać z jak najlepszej strony. Przed dwoma laty zaserwował światu Mimesis Online, naprawdę udanego MMORPG-a.

Co - oprócz zespołu produkcyjnego - łączy te tytuły? Z punktu widzenia gracza - niewiele. **The Roots nie będzie żadną kontynuacją Mimesis ani tym bardziej jego standalone'ową karnacją.** Fabuły oraz światy obu gier są totalnie różne. Można by powiedzieć: dzień i noc. Pod warunkiem że noc to polarna, a dzień słoneczny i radośnie długi. Inaczej mają się wzajemne relacje gier na płaszczyźnie technicznej. The Roots bowiem opiera się na engine'ie napisanym kilka lat temu specjalnie dla Mimesis. Silnik ten został oczywiście dopasowany do wymagań trybu single player oraz rozszerzony o funkcje pozwalające wykorzystać moc nowych kart graficznych. Bądź co bądź jest to ta sama podstawka i naturalnie ten sam zespół teraz już bardziej doświadczonych programistów i grafików.

Świat gry - przynajmniej wedle zapewnień twórców - jest ogromny i do tego bardzo zróżnicowany.

Fabuła

Przenosimy się do krainy Lorath - krainy magii, czarów i baśniowych stworów. Równowagę tego świata utrzymuje pięć Mistycznych Drzew Żywiołów. W jaki sposób to czynią, pozostaje wiedzą niezgłębioną. Istotne, że tak długo, jak drzewa pozostają nienaruszone, tak ludzie mogą się czuć bezpiecznie i nie obawiać się pradawnych bogów zniszczenia, dla których pokój i harmonia to dwoje największych wrogów. Jednak pierwotne zło budzi się na nowo. Jego poplecznicy doskonale wiedzą, co może sprowadzić na świat zniszczenie, ostateczną destrukcję. Wystarczy zachwiać spokój istnienia Mistycznych Drzew, a dla ludzkości nie będzie już odwrotu.

Na spotkanie zła wyrusza dziewiętnastoletni Yan (a może po prostu Janek?). Pochodzenie chłopaka, podobnie jak okropieństwa, którym wychodzi on naprzeciw, spowija mrok. Może nie taki całkowity jednak. Yan został odnaleziony jako niemowlę, przygarnięty i wychowany przez strażnika jednego z Drzew. Ów wartownik wychował młodzieńca na prawdziwie mężnego wojownika. I to się Yanowi bardzo teraz przyda.

Scenariusz gry jest liniowy. Misje stawiane przed graczem będą jasno związane z główną osią fabuły, a poboczne questy to rzecz raczej sporadyczna. Autorzy chcą w ten sposób skupić całą naszą uwagę na samej istocie intrygi i nie dopuścić, byśmy zamglili własną orientację w fabule przez licho związane z całością zadanka w stylu *„jak chcesz dostać nowy miecz, znajdź mojego kota"*. Możliwości chwilowego „odskoczenia" od fabuły na pewno się jednak pojawią. Będziemy na przykład mogli pograć w Trion - popularną w Lorath grę logiczną, albo latać i ścigać się zeppelinami.

Janek się rozwija

To przecież RPG. Bohater w trakcie rozgrywki musi doskonalić umiejętności i nabywać nowe. Warto podkreślić, **że proces „dostosowywania" postaci rozpocznie się dopiero w trakcie gry. Przed przystąpieniem do zabawy nie będziemy mogli skalibrować żadnych jej atrybutów**, co jest złamaniem konwencji obowiązującej w większości gier role-playing.

Umiejętności bohatera mogą podążać w kilku głównych kierunkach. Podstawową są oczywiście **sztuki magiczne**, wśród których da się wyróżnić szkoły żywiołów: ziemi, powietrza, ognia, wody i życia (jeden żywioł odpowiada jednemu Mistycznemu Drzewu). Na każdy z nich przypada około 80 różnych zaklęć. Słabszych czarów nasz zawodnik będzie się w stanie nauczyć samodzielnie. Poznanie tych bardziej potężnych wymaga już skorzystania z tajemnych zwojów, o które tu wcale nie łatwo. Magia służyć może zarówno atakowi, jak i obronie. Pozwala ona także na przywoływanie rozmaitych stworów, które w walce staną po naszej stronie.

Dla zwolenników mniej efektownych metod rozwiązywania kłopotów - dobra wiadomość. **Będzie można spokojnie pokierować Yanem tak, by uczynić z niego typowego osiłka** świetnie radzącego sobie podczas walki w zwarciu. Albo też, jak kto woli, przeszkolić go pod kątem korzystania z broni dalekosiężnej. Kusze, łuki, włócznie - te sprawy.

Przygodę rozpoczynamy w pojedynkę. Kończyć możemy zespołowo. Jeśli zamierzamy sumiennie zwiedzić świat Lorath, spotkamy przynajmniej kilku śmiałków, którzy zaoferują własną pomoc i gotowość pójścia za nami w ogień. Co ciekawe, zgadzając się na przyłączenie takiego delikwenta do drużyny, zyskujemy nad nim pełną kontrolę. Szkolony wedle barbarzyń-

skich, niech będzie - rycerskich, schematów Yan na pewno ucieszy się, widząc u boku biegłego w fachu magicznym kompana. Choć i młoda amazonka w drużynie na pewno znajdzie sobie coś do roboty. ;) Postaci „nabyte" podlegają tym samym regułom co Yan - oznacza to między innymi możliwość podnoszenia ich kwalifikacji oraz wyposażania w nowy sprzęt.

Battle system

Battle system to najsilniej akcentowany w informacjach prasowych element The Roots. Czymże on jest? Odpowiadając na to pytanie, twórcy posługują się samymi ogólnikami. Wyłuskać z tego można tyle, iż przypominać ma ten z Final Fantasy.

Sednem sprawy jest jednak to, że **do starć dochodzić będzie na specjalnych, dedykowanych po temu, arenach**. Za pomocą odpowiednich komend określimy sposób, w jaki nasi bohaterowie postępować będą na polu bitwy. Od bezmyślnego parcia na wroga po (w podobnym stopniu pozbawioną sensu) taktykę bezwzględnej obrony. Rzecz jasna, jedna taktyka nie musi być przypisana do całego zespołu. Podczas gdy słabszy jego członek bliski jest śmierci, pozostali mogą zmienić szyk tak, by wytworzyć wokół niego kordon ochronny albo odciągnąć hordę wrogów na przeciwległy kraniec areny. Przed rozpoczęciem starcia otrzymamy kilka chwil na przemyślenie strategii i przygotowanie herosów do walki. Oczywiście nie zmienia to faktu, że i w trakcie potyczki będzie można wydawać bohaterom komendy.

Ważne jest też to, z kim przyjdzie nam się zmierzyć. Tannhauser Gate zapowiada około **sto różnych „odmian" ohydnych stworów**, w tym starych dobrych znajomych z innych gier fantasy oraz książek. Mowa tu o orkach, trollach, zjawach, szkieletach czy wilkach. Dla każdej bestii określony został inny styl walki oraz możliwe zachowania w sytuacjach, nazwijmy to, podbramkowych. Mniejsze i występujące samotnie kreatury postanowią dać nogę za pas, ale ich odważniejsi koledzy prędko zorganizują sobie jakąś pomoc i nie odpuszczą do samego końca.

Niektóre rasy, głównie zwierzęta, trzymały się też będą w kupie, a atak na taką zgraję do łatwych nie należy.

Lorath żyje

Lorath to miejsce idylliczne. Ale dotyczą go te same prawa, co każdej innej krainy. **Obowiązuje tu dzienno-nocny cykl doby, niebo nie zawsze jest bezchmurne, a deszcz nie jest jednoznaczny z łagodnym kapuśniaczkiem.** Zresztą podczas wędrówki zwiedzimy znacznie więcej niż tylko rodzinne okolice naszego bohatera. Spotkamy się i z burzami piaskowymi, i silnymi śnieżycami. Nie ominą nas mgły, wiatry ani nawet zmiany temperatury. Z aurą wiąże się jedna, bardzo istotna rzecz. Niektóre potwory atakują np. tylko podczas deszczu, inne - wyłącznie o zmierzchu.

Świat gry - przynajmniej wedle zapewnień twórców - jest ogromny. Do tego zróżnicowany. Z jednej strony, ośnieżone stoki górskie, a z drugiej - piaszczyste pustynie. Gdzieś pośrodku bagna, łagodne równiny, lasy i łąki. To wszystko ma się z biegiem czasu zmieniać. Oczywiście na naszych oczach.

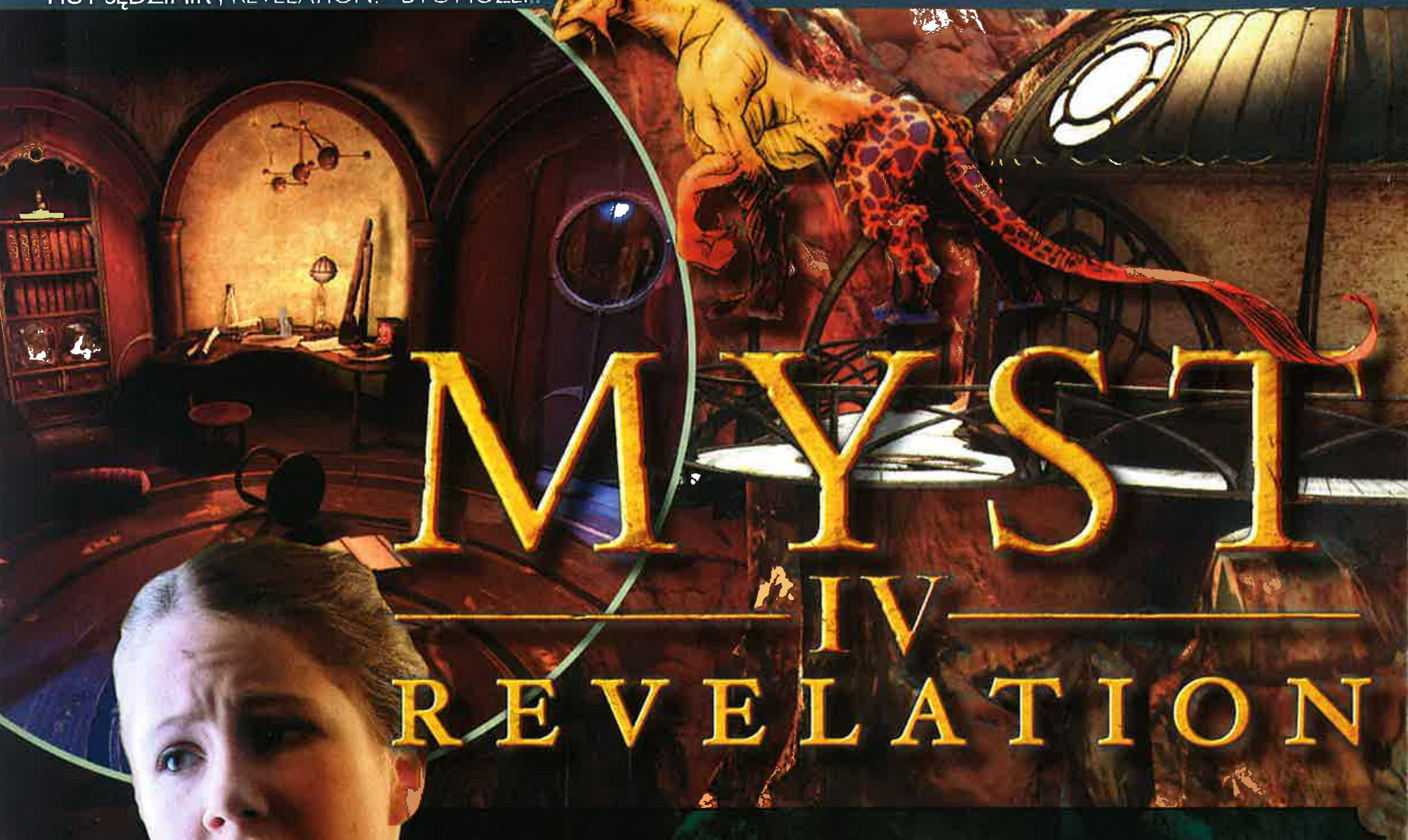
Graficznie The Roots wygląda ładnie. Nie nadzwyczaj ładnie ani oszałamiająco ładnie, ale - ładnie. Uroku dodaje mu charakterystyczny styl wykonania modeli i obiektów, inspirowany, podobnie jak Battle system, japońskimi grami fantasy. Przydałoby się jednak wzbogacić ten świat o pewne nowe elementy. Póki co wygląda on na bardzo wyludniony, a tak raczej być nie powinno. Czas na ingerencję w tej materii jest, więc po prostu oczekujmy efektów. Twórcy kładą też duży nacisk na przygotowanie sugestywnej dynamicznej ścieżki dźwiękowej.

The Roots powinno trafić do sklepów jeszcze w tym roku. Teoretycznie plan wydawniczy wskazuje nawet na nieodległą datę trzeciego września... |CDA|

(*) Jeden z zachodnich serwisów uznał, że to Ukraina. Ta joj!?

PRODUCENT: TANNHAUSER GATE **WWW.THGATE.COM/ROOTS.PHP** **DATA PREMIERY:** PAŹDZIERNIK 2004

HUT SĘDZIMIR | REVELATION? - BYĆ MOŻE...



Myst IV Revelation

Myst, pierwsza część sagi dziś już obejmującej cztery tytuły, zrewolucjonizowała gatunek gier przygodowych i przyczyniła się do popularyzacji napędów CD-ROM w domowych komputerach PC. Żadna z kolejnych części serii nie była już tak znacząca dla historii komputerowej rozrywki - i zapowiadana na październik tego roku gra Myst IV: Revelations raczej tego nie zmieni. Jej twórcy nie mają zresztą takich ambicji. Jak sami mówią *„chcą tylko stworzyć najlepszą i najbardziej głęboką grę sagi"*. Tylko?

Mimo że właściwie wszystkie dotychczasowe gry serii jedynie odświeżały pomysły znane graczom z oryginalnego Mysta, a ostatnia część sagi, eksperymentująca ze starą formułą gra Uru: Ages Beyond Myst, nie odniosła oczekiwanego sukcesu, celu, jaki postawiali przed sobą pani producent Genevive Ford i designer Patrick Ford ze studia Ubi Soft Montreal (patrz: ramka), nie będzie wcale łatwo osiągnąć.

Myst to zapoczątkowana w połowie lat 90 seria, która dzięki ogromnej wyobraźni jej twórców - braci Miller, oraz wyjątkowemu i niepowtarzalnemu zbiegowi daty jej premiery z momentem technologicznej rewolucji odniosła niewyobrażalny sukces i przez wiele lat pozostawała najlepiej sprzedającą się grą w historii - do tej pory **wszystkie gry sagi znalazły ponad 10 millionów nabywców**. Seria ma zatem rzesze fanów, którzy niemal od dziesięciu lat śledzą losy cywilizacji D'ni i tworzonych przez nią światów, opisywanych w magicznych księgach (patrz: ramka). Wielu z nich to fanatycy, którzy czekają na skomplikowane zagadki, fascynującą fabułę, urzekającą pięknem grafikę. *„Najlepsza i najgłębsza gra Myst"* musi więc łączyć w całość wszystkie te elementy.

Jako **jedyni reprezentanci polskiej prasy** mieliśmy okazję obejrzeć niemal ukończoną już wersję gry, prezentowaną w urokliwej posiadłości ukrytej na jednej z bocznych uliczek centrum Paryża. Czy Myst IV: Revelations ma szansę spełnić ambicje jej twórców i oczekiwania fanów?

Zupa była za słona

Ze wszystkich wymienionych wyżej elementów fabuła była zawsze najmniej istotna w grach z cyklu Myst. Te gry miały przede wszystkim wyjątkowo wyglądać oraz bawić gracza złożonymi logicznymi łamigłówkami – w Myst III: Exile historia była właściwie tylko pretekstem do przechodzenia od zagadki do zagadki. Tym razem jednak Mary de Marle, autorka scenariusza do Revelations, poświęciła fabule dużo więcej uwagi.

Grę zaczyna małżeńska sprzeczka – Catherina prosi Atrusa, by ten uwolnił Achenara i Sirrusa z ksiąg, w których są uwięzieni. Rozmowa ta zamienia się w burzliwą dyskusję, małżonkowie z coraz większą zawziętością starają się przekonać nawzajem do własnych racji... w najbardziej gorącym momencie kłótnię przerywa nieoczekiwany wybuch w laboratorium Atrusa. Szkody okazują się niewielkie, jednak mimo poszukiwań nigdzie nie można znaleźć dziewczynki o imieniu Yeesha, córki Atrusa. Jej odnalezienie jest głównym zadaniem gracza - fabuła prowadzi go przez cztery światy, w tym dwa, w których uwięzieni się Achenar i Sirrus (ich tajemnice również zostaną ostatecznie rozwiązane).

„Tworzenie fabuły do Myst IV było bardzo dużym wyzwaniem z wielu różnych powodów" – mówi Mary de Marle. *„Przede wszystkim musiałam wziąć pod uwagę wszystkie wątki rozpoczęte w poprzednich grach, by niczego nie przeoczyć i nie przeinaczyć. Tym razem scenariusz powstał na samym początku prac i wielokrotnie okazywało się, że realizacja niektórych, bardziej zwariowanych pomysłów była po prostu niemożliwa – wy-*

CD Rewolucje

Powszechnie uważa się, że gra Myst przyczyniła się do spopularyzowania płyt CD-ROM jako nośnika gier komputerowych, była bowiem pierwszą produkcją w tak umiejętny sposób wykorzystującą możliwości nowego medium, a jednocześnie przystępną dla wszystkich użytkowników PC (nie tylko zapalonych graczy) dzięki charakterowi, tj. była spokojną przygodówką bez przemocy i śmierci, za to z przepiękną jak na tamte czasy grafiką nieosiągalną dla gier dyskietkowych. Od czasu pierwszego Mysta jednak wiele się zmieniło. Obecnie to właśnie płyty CD odchodzą w zapomnienie zastępowane przez nośnik DVD. Najnowsza gra z serii Myst IV: Revelations ukaże się na 3 płytach DVD. Ot, cena postępu....

zwaniem więc było również obmyślanie rozwiązań do problemów, które pojawiały się w trakcie powstawania gry. Musiałam też zdecydować, jakie fragmenty historii przedstawić w postaci animacji, jakie miały się stać częścią samej gry, a jakie miały być opisane na dokumentach i zapiskach odnajdywanych w odwiedzanych przez gracza światach. Do tej pory znaliśmy wydarzenia z wcześniejszych gier tylko z punktu widzenia Atrusa, w Revelations chciałam jednak przedstawić je z różnych punktów widzenia, w tym także obu braci. To również stanowiło wyzwanie, zmuszało mnie do wcielania się w różne role, wcześniej nie musiałam tego robić".

Peter Gabriel zza kurtyny

„Od zawsze wierzyłem, że jedynym twórcą, który będzie w stanie oddać atmosferę świata Myst, jest Peter Gabriel(*), dlatego też jest dla nas wielkim zaszczytem, że muzyk tej rangi zgodził się współpracować przy tym projekcie." Mówi Didier Lord - jeden z producentów pracujących nad projektem dla firmy Ubi Soft. Utwór, jaki Peter Gabriel przygotował do gry Myst IV: Revelation, nosi tytuł „Curtains" (z ang. kurtyny) i jest to kompozycja mistyczna, lekka niczym ze snu letniej nocy, czym rzeczywiście wpasowuje się w klimat świata Serenia, w którym można ją usłyszeć. Odpowiedzialny za ścieżkę dźwiękową Jack Wall obawiał się, że piosenka ta nie trafi do gry – bowiem, jak usłyszał od jednego z muzyków sesyjnych *„Peter potrzebuje mnie więcej roku, by napisać jakąś piosenkę"*. Okazało się jednak, że przedstawiona muzykowi prezentacja gry podziałała na niego na tyle inspirująco, że po pięciu dniach spędzonych w studio utwór był gotowy – i uwierzcie mi, z powodzeniem mógłby być wydany jako singiel lub znaleźć się na płycie Petera Gabriela *„There are angels on our curtains..."*.

(*) jeden z najbardziej zasłużonych przedstawicieli art-rocka, pierwszy wokalista i autor tekstów zespołu Genesis w czasach, gdy tworzył on naprawdę ambitną muzykę, a Phil Collins po prostu bębnił na perkusji.

Ręko, prowadź!

Po raz pierwszy w grze z cyklu Myst **bardzo duży nacisk zostanie położony na interakcje z postaciami**. Wynika to bezpośrednio z fabuły gry i z tego, że w Revelations pojawiają się wszyscy najważniejsi bohaterowie wcześniejszych części cyklu – Atrus, Catherina, Achenar, Sirrus i mała Yeesha. W rolę Atrusa jak zwykle wcielił się Rand Miller, jeden z twórców gry, który mówi, że *„Atrus jest poważny, nie okazuje uczuć, trudno jest go zagrać tak, by gracze wiedzieli, co dzieje się w tej postaci. To trudna rola, dużo łatwiej było wcielić się w Achenara z pierwszego Mysta. To szalona, zwariowana postać - na pewno daje aktorowi dużo więcej zabawy"*. Gwiazdą Mysta IV jest jednak kto inny - aktorka grająca rolę Yeeshy, młodziutka Juliette Goslin (ma na koncie między innymi występy wraz z Gerardem Depardieu). Praca nad Revelations wymagała od niej odgrywania roli w specjalnym studio z green boxem, na który później nakładano wykreowany na komputerach świat gry. *„To było bardzo duże wyzwanie, myślę, że trudności z nim mieliby nawet bardziej doświadczeni aktorzy"* – wspomina Juliette. *„Nie było rekwizytów, scenografii, innych aktorów. Wszystko musiałam sobie wyobrazić i umieścić w tym zielonym studiu. Kiedy skończyliśmy kręcenie scen z moim udziałem dosłownie nienawidziłam koloru zielonego"*.

Tych i innych bohaterów gracz spotka w czterech światach. Dwa z nich to te krainy, w których uwięzieni są gracze. Jeden to Tomanha, w którym mieszka Atrus z rodziną, ostatni zaś to Serenia - kraina ze snu, w której pojawia się postać grana przez **Petera Gabriela** (patrz: ramka).

Na potrzeby Myst IV: Revelations studio Ubi Soft Montreal przygotowało nowy engine graficzny o nazwie A.L.I.V.E., który umożliwił **odgrywanie 15 nakładających się na siebie warstw animacji wideo**. Dzięki temu światy gry wyglądają jak żywe, w tle cały czas coś się dzieje - między drzewa-

MYST IV REVELATION

Saga Myst

Do tej pory ukazały się cztery gry nawiązujące do świata Myst, a saga ta liczy już sobie niemal 10 lat.

Myst

Cyan Productions, 1995

Pierwsza gra z cyklu zrewolucjonizowała gatunek gier przygodowych. W pełni wykorzystywała ona nowy i wówczas mało jeszcze popularny nośnik danych – płyty CD. Bracia Rand i Robyn Miller stworzyli fascynujący świat, który gracze mogli powoli, we własnym tempie i bez niebezpieczeństwa śmierci, badać i odkrywać jego tajemnice. A jest w nim co odkrywać, bowiem Myst to świat nierozerwalnie związany z historią Atrusa - jednego z jego twórców (od pierwszej części gry nieodmiennie w jego postać wciela się Rand Miller). Pierwsza część sagi opowiada o dwóch braciach - Sirrusie i Achenarze, synach Atrusa uwięzionych w księgach ojca.

Riven: Sequel to Myst

Cyan Productions, 1997

Kontynuacja Mysta uznawana jest za najtrudniejszą część serii - pełną bardzo skomplikowanych zagadek, przy których niejeden z graczy kompletnie się wyłożył. Tym razem Atrus nie ma kłopotów z synami i żoną porwaną przez jego ojca, Gehna. Riven to raczej odcinanie kuponów od popularności Mysta, gra mniej udana, frustrująco trudna i dość krótka – pod warunkiem że masz pod ręką solucję.

Myst III: Exile

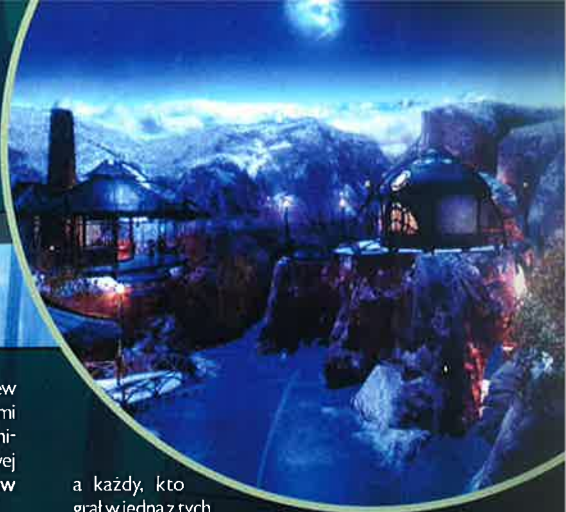
Presto Studios, 2001

Powrót do tego, co uczyniło serię jednym z najlepiej sprzedających się tytułów w historii gier komputerowych – fantazyjnych, nieprawdopodobnie pięknych światów. Choć tym razem fabuła jest dużo prostsza niż w poprzednich grach (Atrus i jego żona Catherina stają w niej naprzeciwko Saavedro, zagranego przez nominowanego do Oskara aktora Brada Dourifa), gra wygląda zjawiskowo i podobnie jak w pierwszej części cyklu, możesz spędzić sporo czasu po prostu, podziwiając fotorealistyczne, a jednocześnie surrealistyczne niczym obrazy Daliego lokacje.

Uru: Ages Beyond Myst

Cyan Productions, 2003

Eksperyment - gra osadzona w świecie Myst i ukazująca akcję z perspektywy trzeciej osoby, z całkowitą swobodą ruchów i przeznaczonym do gry przez Internet trybem online. Eksperyment ten udał się połowicznie, bowiem o ile część gry przeznaczona dla jednego gracza to ciekawa, choć krótka, przygodówka, tak moduł przeznaczony dla wielu graczy okazał się niewypałem, który nigdy tak naprawdę nie ruszył na dobre z miejsca i ostatecznie po kilku miesiącach od daty premiery gry został definitywnie zakończony.



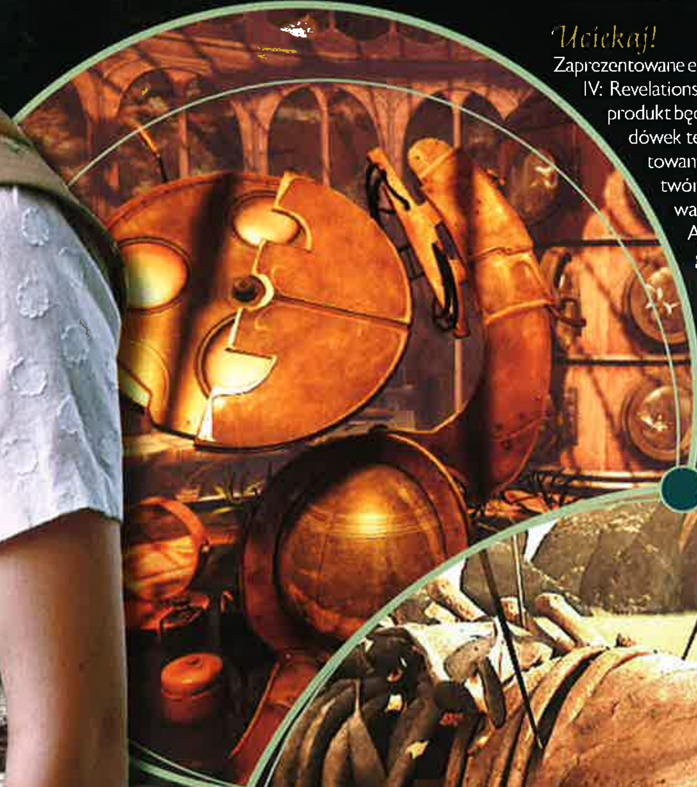
mi przemykają przedziwne zwierzęta, wokół światła krążą ćmy, liście drzew drgają delikatnie na wietrze. W porównaniu z fantazyjnymi światami stworzonymi we wcześniejszych grach z cyklu, które jednak przypominały raczej nieruchome obrazy ze współczesnej galerii sztuki cyfrowej niż prawdziwe krajobrazy, **lokacje z Revelations zapierają dech w piersiach**.

Wrażenie rzeczywistego obcowania z prawdziwym światem wzmacnia też to, że gracza reprezentuje w nim animowana ręka, która może np. przegonić małego płaza siedzącego na kamieniu czy wzburzyć powierzchnię wody. Klimat każdej z krain podkreśla również skomponowana przez kompozytora Jacka Walla muzyka, w której nagrywaniu uczestniczyła orkiestra symfoniczna z Bratysławy oraz **polski zespół Kapela ze Wsi Warszawa** (!!!).

Na fotce z rodziną

Pierwsze dwie części Mysta przygotowywało założone przez braci Miller studio Cyan, trzecią - studio Presto (znani z serii Journeyman Project), czwarta - trafiła do cenionego obecnie w branży studia Ubi Soft Montreal (patrz: ramka). Dzięki temu w Revelations pojawiło się kilka nowych pomysłów i rozwiązań, które na pewno uczynią grę bardziej przystępną. Pierwszą z innowacji jest aparat fotograficzny, którym można utrwalić każdą z lokacji i przedmiotów odnalezionych w grze. Aparat powiązany jest bezpośrednio z notatnikiem, w którym gracze mogą samodzielnie opisać wykonane przez siebie zdjęcia. Ukończenie gier z cyklu Myst wymagało zazwyczaj prowadzenia wielu notatek, a każdy, kto grał w jedną z tych produkcji, na pewno siedział przed komputerem obłożony karteluszkami i papierzyskami – w Revelations problem ten znika. Innym przedmiotem przydatnym w grze jest odnajdywany wkrótce po jej rozpoczęciu naszyjnik Yeeshy, który w wybranych miejscach aktywuje się, pokazując wspomnienia dziewczynki – to ciekawy pomysł na prowadzenie fabuły i uzupełnianie jej o wydarzenia, jakich inaczej nigdy byśmy nie poznali.

Twórcy gry są również dumni z opracowanego przez siebie trzystopniowego systemu pomocy, który nosi nazwę Hint Map (z ang. *hint* – porada, wskazówka). Po jego aktywacji na ekranie pojawia się mapa świata zwiedzanego przez gracza, z zaznaczonymi punktami, w których coś należy zrobić. W każdym z takich miejsc uzyskać można podpowiedzi – najpierw bardzo oględną, potem nieco bardziej szczegółową, ostatecznie zaś pełny opis rozwiązania problemu. Dzięki temu Myst IV: Revelations na pewno będzie dużo łatwiejszy do ukończenia, a jednocześnie atrakcyjny dla wielu graczy, niezależnie od ich doświadczenia z przygodówkami i serią Myst.



Uciekaj!

Zaprezentowane europejskiej prasie fragmenty gry Myst IV: Revelations pozwalają mieć nadzieję, że finalny produkt będzie jedną z bardziej udanych przygodówek tego roku. Grę przygotowuje utalentowany i uznany zespół przy współpracy z twórcami pierwszych części cyklu. Oprawa graficzna bazująca na silniczku A.L.I.V.E. zachwyca bogactwem szczegółów i niewielkimi wymaganiami sprzętowymi. Kiedy za oknami zacznie się październikowa słota, a niebo pokryje się ciężkimi chmurami, barwne, pełne życia światy z Revelations mogą się okazać wspaniałą wirtualną ucieczką od szarzyzny. A któż by nie chciał od niej uciec? **|CDA|**

EUGENIUSZ SIEKIERA | BYŁEŚ WIĘŹNIEM WŁASNEGO MIESZKANIA?

Silent Hill, mała mieścina leżąca nad jeziorem Toluca. Na pozór podobna do tysiąca innych miasteczek. Ale Silent Hill jest wyjątkowe. Wiemy o tym dobrze. Wiedzieli to również Harry, James i Heather. Teraz przekona się o tym Henry Townshend.

SILENT HILL 4 THE ROOM™

Czy wie, co go czeka? Czy będzie w stanie stawić czoło wyśnionym koszmarom? Czy wy, drodzy gracze, będziecie w stanie to zrobić? Przyjrzyjmy się bliżej nadchodzącej wielkimi krokami najnowszej części najbardziej przerażającej serii gier w historii. Silent Hill 4: The Room. Oto ona. Podejdźcie bliżej. Śmiało...

Na początku obecnego roku, 9 stycznia, w trakcie trwania Konami Gamer's Day, SH4:TR zostało oficjalnie zapowiedziane. 17 czerwca najnowsza część sagi na dobre zadomowiła się w naszym świecie, tego bowiem dnia miała miejsce oficjalna premiera SH4 w Japonii.

To wszystko byłoby jednak dla nas, pecetowców, nieistotne, gdyby nie pewien drobny szczegół. Otóż, na targach E3 Konami zapowiedziało, że SH4 zawita również na blaszaki (podobnie jak trójeczka, tylko na płycie DVD).

Pokojowe szaleństwo

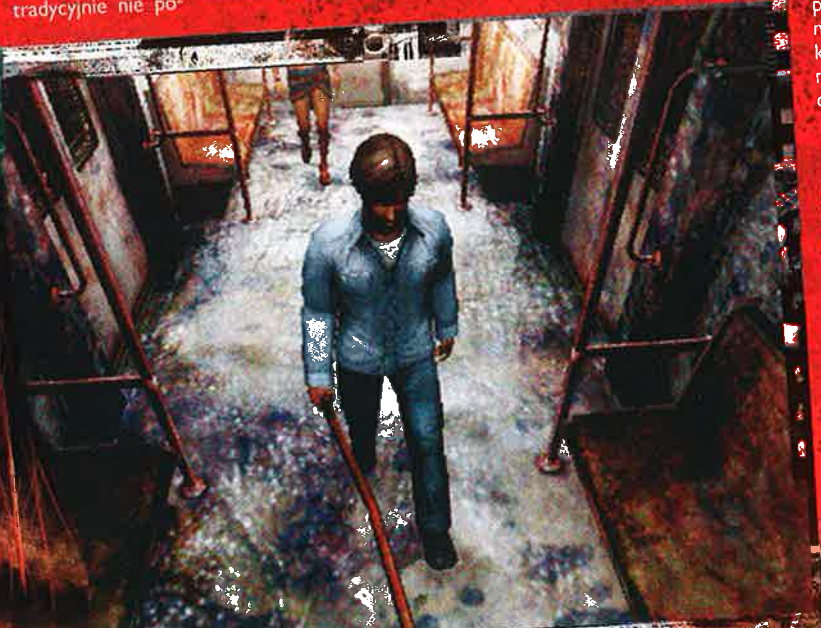
Fabuła SH4 będzie odrębną zamkniętą historią, podobnie jak druga część serii (jak dobrze wiemy, SH3 było po części kontynuacją opowieści snutej w SH1). Pojawiły się jednak spekulacje, jakoby 4 miała nawiązywać w pewnym stopniu do SH2. Były to oczywiście przedpremierowe strzały w ciemno, a Konami tradycyjnie nie potwierdzało tych rewelacji. Teraz, kilka tygodni po premierze, co nieco już wiemy.

W SH4 wcielimy się w Henry'ego Townshenda. Ma 28 wiosen i od dwóch lat mieszka w apartamencie 302 w Ashfield, mieście sąsiadującym z Silent Hill. Pewnego dnia budzi się z przerażającego koszmaru. Okazuje się, że rzeczywistość jest jeszcze gorsza, bowiem zostaje uwięziony we własnym mieszkaniu. Przez kilka dni będzie bezradnie próbował wydostać się z tego domowego więzienia. Oczywiście bez rezultatu. Dnia piątego coś się zmieni. Coś, co druzgocąco wpłynie na życie Henry'ego. W łazience odkryje dziurę w ścianie. **Czarna jama okaże się portalem do alternatywnej rzeczywistości.**

Dlaczego przydarzyło się to akurat Henry'emu? Co łączy go z Silent Hill? Być może wszystko jest tylko snem? Tego na początku nie wiemy.

W momencie rozpoczęcia gry nasza wiedza na temat Henry'ego i jego przeszłości będzie znikoma. Jaką tajemnicę skrywa – o tym przekonamy się w trakcie rozgrywki. Najbardziej cieszy mnie fakt, że podobnie jak w SH2, duży nacisk będzie położony na **osobisty dramat bohatera**. Co za tym idzie, gra ma być nie tylko straszna, ale smutna i nostalgiczna. Dodatkowych wątków pobocznych ma być ponoć mnóstwo. Powróci także kult religijny, z którym mieliśmy do czynienia w częściach 1 i 3.

9 stycznia, w trakcie trwania Konami Gamer's Day, SH4:TR zostało oficjalnie zapowiedziane.



Przyjaciele i wrogowie

Jak zawsze w SH, główny bohater spotka na drodze wiele postaci. Motywy ich działań nie są do końca znane (to już tradycja serii). Nie wiadomo, kto okaże się wrogiem, a kto przyjacielem. Z ważniejszych osób poznamy m.in. **Eileen Galvin** – sąsiadkę Henry'ego. Eileen będzie nam towarzyszyć

przez znaczną część gry, podobnie jak Maria w SH2. Wtedy naszym zadaniem będzie ochrona jej (Eileen) przed maszkarami. Ponoć jest to frustrujące, gdyż Eileen generalnie inteligencją nie grzeszy i trzeba się czasem nieźle napocić, by nic się jej nie stało. Na pocieszenie dodam, że można ją wyposażyć w broń. Walczy co prawda nieporadnie i mimo wszystko trzeba na nią uważać, ale lepsza taka pomoc niż żadna.

Drugą, nie mniej ważną postacią dramatu będzie **Cynthia** – tajemnicza kobieta, którą spotkamy w alternatywnym świecie (sposób, w jaki się zachowuje, jej postawa wobec Henry'ego i tajemniczość nasuwają skojarzenia z Marią z SH2). Warto wspomnieć również o małym chłopcu, przeraźliwie bojącym się ciemności i dziwnym mężczyźnie, który (ponoć) sporo wie o Henrym i jego przeszłości (to ten długowłosy facet przypominający trochę Brada Pitta).

Z pewnością najbardziej tajemniczą postacią będzie w grze niejaki **Walter Sullivan**. Mówi wam coś to nazwisko? Była o nim krótka wzmianka w SH2. To on prawdopodobnie jest zamieszany w uwięzienie naszego bohatera. Oto, co można wyczytać na drzwiach wejściowych do mieszkania Henry'ego *'Don't go out! Walter'*. Jaką rolę odgrywa Walter w SH4? Ogromną. Konkretów oczywiście nie zdradzę, by nie popsuć wam zabawy.

Zmiany, zmiany, zmiany...

Konami wprowadziło dużo drastycznych zmian w mechanice gry. Jak wiadomo, pod tym względem poprzednie części były dość podobne. Twórcy jednak uznali, że najwyższa pora na małą rewolucję.

Po pierwsze, **nie będzie radia w SH4**. Ten prosty aparacik informował nas o nadchodzącym zagrożeniu, którego jeszcze nie było widać w mrokach lub gęstej mgle. Sprawdzało się to doskonale, a intensywność wrażeń była niewiarygodna. **Mgły w nowym Silencie też nie uświadczymy**. W pierwszej części była ona niezbędna z racji ograniczonych możliwości sprzętowych PSone. Niemniej jednak mgła stała się nieodłącznym czynnikiem budującym klimat i nie zrezygnowano z niej w częściach 2 i 3 (które to z technicznego punktu widzenia mogły już się bez niej obejść). Niestety Konami uznało, że koniec z tą tradycją. Mgły nie będzie. Kropka.

Trzecia, nie mniej drastyczna zmiana to **brak latarki**. Egipskie ciemności rozświetlane jedynie ograniczonym promieniem światła to niemal kwintesencja poprzednich odsłon. Skoro nie będzie latarki – nie będzie też

Silent Hill po japońsku
W chwili gdy czytacie te słowa, SH4 na dobre rozgościł się już w Japonii. Na zaostrzenie apetytów zobaczcie okładkę japońskiej wersji.

totalnych ciemności. Skoro nie będzie ciemności...monstra w korytarzach budynków będą już z daleka widoczne jak na dłoni. Cóż... mówi się trudno.

Kolejne innowacje nie są tak dramatyczne. Pierwsza, chyba najważniejsza - to **tryb FPP**. Z perspektywy pierwszej osoby będziemy obserwować świat w mieszkaniu Henry'ego. Według zapewnień ludzi z SH Team ma to potęgować wrażenie zamknięcia, zaszczucia i osamotnienia bohatera. I z tego, co wyczytałem w Sieci, sprawdza się to znakomicie. W chwili, kiedy za pomocą portalu przekroczymy do innej lokacji, kamera automatycznie przełączy się na klasyczny widok zza pleców bohatera.

Następna zmiana dotyczy interfejsu. Na niektórych obrazkach można było dostrzec widoczny w lewym górnym rogu pasek energii, czego do tej pory nie było (będzie się pojawiać tylko w trakcie walki, na szczęście będzie go można również wyłączyć całkowicie). Poza tym wybór i zmiana broni (oraz przedmiotów) odbywać się będą w czasie rzeczywistym. **Walka - ma być jeszcze szybciej i dynamiczniej** (np. seria szybkich uderzeń pozwoli na wyprowadzenie na końcu silniejszego ciosu). Cóż, kolejny krok w stronę klasycznych gier akcji. Na szczęście wg relacji graczy, wyszło to znakomicie i walki to jeden z ciekawszych aspektów gry.

Zagadki będą jeszcze bardziej uproszczone niż w części 3. Z tego, co udało mi się dowiedzieć, wszelkiego rodzaju elementy tego typu ograniczają się do użycia określonego przedmiotu w określonym miejscu. Co za tym idzie, nie będzie już wyboru poziomu skomplikowania zagadek. Różnice między easy, normal i hard tyczyć się będą tylko i wyłącznie zręcznościowych fragmentów gry.

Najgorsze zostawiłem na koniec. Otóż, **save będziemy mogli robić tylko w mieszkaniu Henry'ego** (ponadto będziemy w nim automatycznie odzyskiwać zdrowie - przynajmniej przez pewną część gry. Warto mieć to na uwadze, bowiem apteczek jest - doceńcie to sformułowanie - ponoć - jak na lekarstwo). W mieszkaniu tym będzie także skrzynia (coś na wzór tej z Resident Evil) służąca do przechowywania rozmaitych rzeczy. (Jak się zapewne domyślacie, koniec z kieszeniami bez dna. Henry będzie mógł nosić przy sobie zaledwie 10 przedmiotów. Absurd polega na tym, że siekiera zajmie 1 miejsce w „plecaku" - dokładnie tyle samo, co - dajmy na to - agrafka czy paczka naboi.)

Powiem szczerze - nic mnie tak w Residentach nie wyprowadzało z równowagi, jak ta nieszczęsna skrzynia i konieczność ciągłego biegania doń, by wyjąć lub pozostawić jakiś przedmiot. Konami poszło o krok dalej w technice irytowania graczy - bowiem w SH4 przedmioty z tej samej kategorii (np. apteczki lub amunicja) nie będą się łączyć. Czyli jeśli zechcemy zabrać np. 5 paczek naboi, zajmą one 5 slotów w ekwipunku. Oczywiście nie ma możliwości wyrzucania tych zbędnych przedmiotów na ziemię. W tym celu trzeba urządzać piesze wycieczki do skrzyni. Skwituję to jednym słowem - paranoja! Po co Konami wprowadza tak archaiczne rozwiązania? Pojęcia nie mam.

Oprawa

Troszkę wam pewnie ciśnienie podniosłem tymi rewolucjami, więc teraz dla odprężenia słówko o oprawie. Powiem krótko - jest **obłędna**. Nie sugerujcie się szaroburymi obrazkami. Ponoć **w akcji gra prezentuje się znakomicie, a ruchy czy mimika twarzy powalają.** Również w samych superlatywach mówi się o oprawie dźwiękowej. Akira Yamaoka w szczytowej formie. **Muzyka imponuje i zniewala**, a przestrzenny dźwięk podłączony pod porządny zestaw audio mrozi krew w żyłach. Dobrze, że przynajmniej w tej materii nic się nie zmieniło.

Silent Hill 5?

Według najświeższych plotek, Konami podjęło prace nad Silent Hill 5! Podtytuł ma brzmieć: Shadows of the Past (Cienie przeszłości). Akcja w SH5 miałaby być, podobnie jak w najnowszym Hitmanie, retrospekcją wcześniejszych wydarzeń. Główny bohater, pacjent szpitala dla umysłowo chorych, odpowiadając na pytania lekarzy, przypomina sobie, co też przydarzyło się mu w tym piekielnym mieście. Ponoć akcja części piątej w całości miałaby rozgrywać się w miasteczku Silent Hill. Miałoby być również mniej walki, a więcej zagadek. Jeśli to prawda, mielibyśmy piękny powrót do korzeni. Gra ma się rzekomo ukazać na początku 2006 roku i byłaby to definitywnie ostatnia odsłona SH na PS2. Ewentualna kontynuacja (SH6) powstanie już na konsole nowej generacji. Oczywiście Konami tradycyjnie nie komentuje tych rewelacji, ale też im nie zaprzecza. :)

Czy wiesz, że...

...słowo Townshend (czyli nazwisko bohatera SH4) występuje jako nazwa miejscowości w opowiadaniu H.P. Lovecrafta „Szepczący w ciemności". Z ciekawości zajrzałem do tekstu... i rzeczywiście! W opowiadaniu tym niejaki Henry (!) W. Akeley, mieszkający w Townshend (!) Village twierdzi, że ma dowody na istnienie w pobliskich lasach mrocznych istot nie z tego świata. Właściwy trop czy zwyczajny przypadek?

Z kim walczymy?

Kolejna odsłona SH to oczywiście **nowe monstra**. Jednym z doskonalej zaprojektowanych przeciwników jest z pewnością **Twin** – dwugłowa maszkara o twarzach dziecka, poruszająca się na dwóch... rękach. Wygląda on wyjątkowo porażająco. Warto również wspomnieć o **Victims**. Będą to upiory, które czasem zaatakują, wychodząc nagle z... pobliskiej ściany. Co ciekawe, teoretycznie nie można ich zabić! (W praktyce jest możliwość unieszkodliwienia takiego niemilca za pomocą np. srebrnych kul.)

Na uwagę z pewnością zasługuje **Crawler**. Maszkara z czarnymi włosami zasłaniającymi twarz, pełzająca zaciekle w naszą stronę (przypomina się od razu postać z amerykańskiej wersji filmu „Ring" – pamiętacie końcową scenę z telewizorem? No to już wiecie, czego się spodziewać).

Dodam na koniec, że w SH4 nie ma bossów (z wyjątkiem ostatniego przeciwnika, rzecz jasna). Cóż, szkoda... Trzeba się cieszyć z tego, co jest.

Czym walczymy?

Jedno jest pewne. **Sprzętu będzie więcej niż do tej pory.** Nastawić się należy przede wszystkim na walkę wręcz, bowiem z gnatów dostaniemy jedynie dwie zabawki: pistolet i magnum (nawiasem mówiąc, będzie to broń najpotężniejsza w grze). A z broni białej zobaczymy m.in. bejsbol, rozmaite kije golfowe (ciekawostka - będą się zużywać - po jakimś czasie ostrego młócenia kij się złamie!), kilof, potężny miecz, siekiera (hehe), piła łańcuchowa oraz oczywiście nieśmiertelna metalowa rura. Z bardziej nietypowych znajdą się m.in. łopata, paralizator, a nawet butelki.

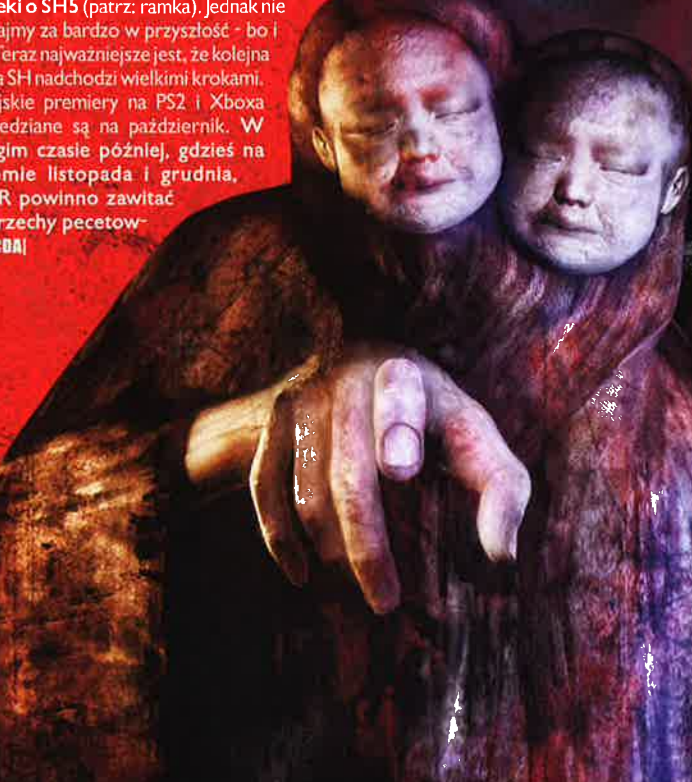
Gdzie walczymy?

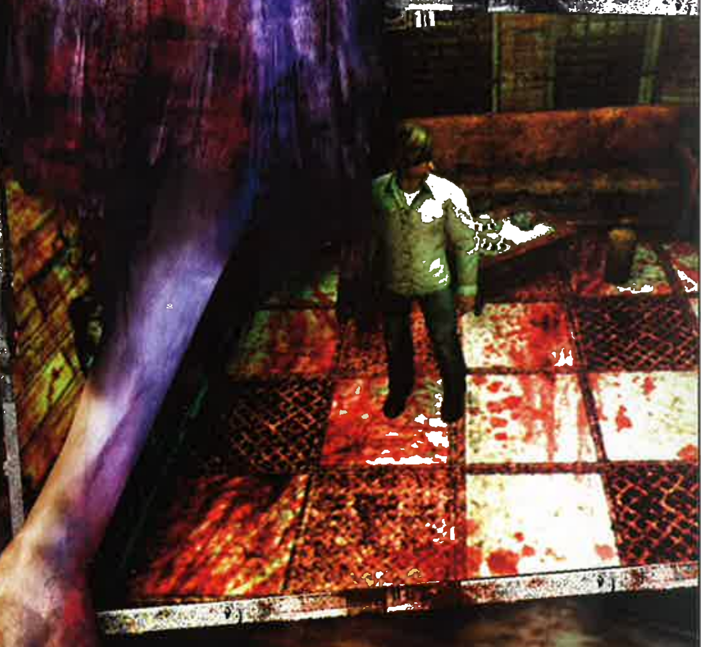
Bazą wypadową będzie, jak już wspomniałem, mieszkanie Henry'ego. Poza tym otrzymamy **10 lokacji do zwiedzenia** (to więcej niż w jakiejkolwiek dotychczasowej części). Wśród nich będą m.in. las, więzienie, park, jezioro, hotel oraz sierociniec (wspomina się o nim w SH3). Co ciekawe, oficjalne źródła już na długo przed premierą twierdziły, że w ogóle nie wrócimy do Silent Hill! I to niestety prawda. To znaczy nie trafimy do serca miasta, a więc zapomnijcie o wędrówce po opustoszałych ulicach. Zwiedzimy za to rejony do tej pory niezbadane, m.in. okolice jeziora Toluca czy wspomniany wyżej sierociniec (leżący na przedmieściach Silent Hill).

Koniec koszmaru (?)

Na długo przed premierą mówiło się o tym, że SH4: The Room to ostatnia część serii. Przemawiały za tym dwa ważne fakty. Pierwszym z nich były oświadczenia Konami, jakoby SH4 w istocie miałoby być ostatnią odsłoną sagi. Drugim (to raczej spekulacja fanów) jest nazwisko głównego bohatera. **Townshend**. Wprawne oko wychwyci od razu, że może ono oznaczać to tyle, co *Town-SH-end, czyli koniec miasta Silent Hill*. Łatwo to zauważyć, prawda? No właśnie. Zbyt łatwo. Fani i zwolennicy rozmaitych teorii spiskowych podejrzewają, że to jedynie podpucha, by zbić graczy z tropu.

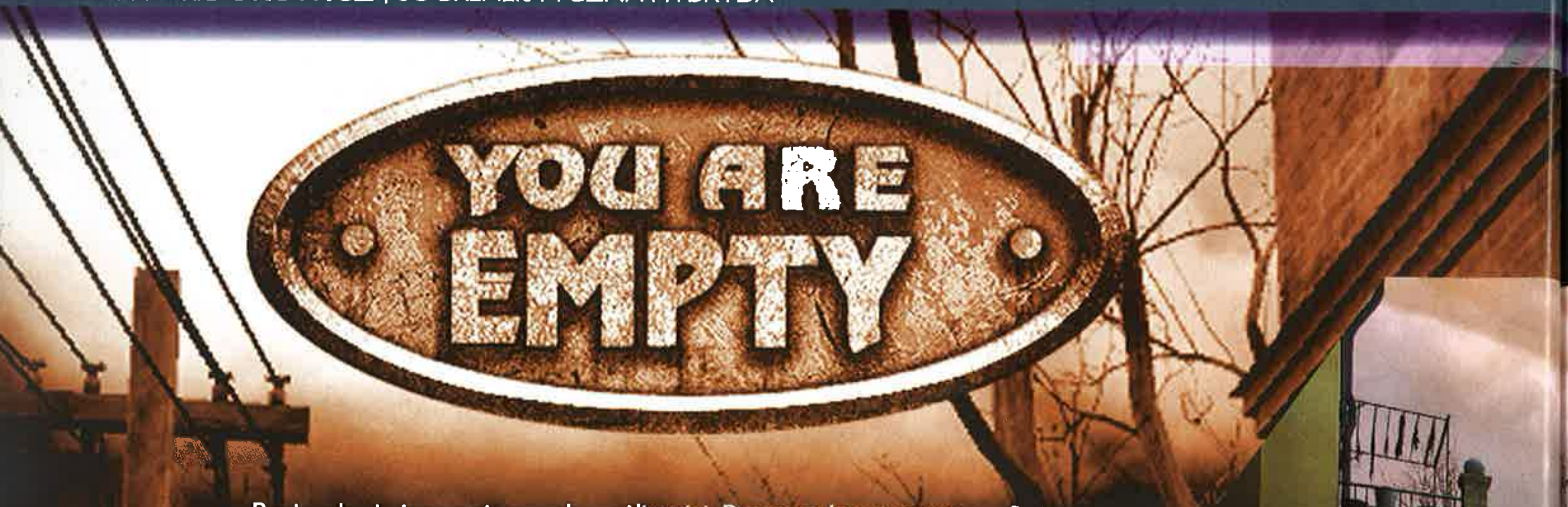
Ile w tych teoriach prawdy – czas pokaże. W chwili gdy piszę te słowa, pojawiły się już **nieoficjalne przecieki o SH5** (patrz: ramka). Jednak nie wybiegajmy za bardzo w przyszłość - bo i po co. Teraz najważniejsze jest, że kolejna odsłona SH nadchodzi wielkimi krokami. Europejskie premiery na PS2 i Xboxa zapowiedziane są na październik. **W niedługim czasie później, gdzieś na przełomie listopada i grudnia, SH4:TR powinno zawitać pod strzechy pecetowców.** (CDA)





PRODUCENT: DIGITAL SPRAY STUDIOS | WWW.YOUAREEMPTY.COM | DATA PREMIERY: KONIEC 2004

DAWID FIEDOROWICZ | SOCREALISTYCZNA HYBRYDA



Rosja – kraj nieograniczonych możliwości. Przemyt, kanciarstwo, mafia i litry wódki – to podstawowa wiedza przeciętnego Polaka na temat tego pięknego kraju. Ale czy to wszystko? Młode pokolenie doda do tej krótkiej listy jeszcze „dobre gry komputerowe".

Przekonanie to może jeszcze umocnić najnowsza produkcja moskiewskich programistów You are empty (tytuł roboczy, możliwa zmiana). **To gra, która ma wszystkie cechy, by stać się najlepszym FPS-em 2004 roku!** Wiem, że u wielu z was, karmionych obrazkami i trailerami z produkcji pokroju DOOM-a 3, Half-Life'a 2 czy też S.T.A.L.K.E.R. słowa te wzbudziły co najmniej uśmieszek politowania. Jednakże pozwólcie mi dokończyć...

W przypadku You are empty mamy do czynienia nie z klasycznym shooterem, jakim na pewno będzie HL 2, ale **połączeniem gry FPS przygodówką, w którym oprócz celnego oka liczy się także zdolność logicznego myślenia.** Sporo misji będzie można wykonać na rozmaite sposoby – od totalnej jatki, przez cichą eliminację kolejnych przeciwników aż do osiągnięcia celu bez żadnego wystrzału czy trupa. Liczba i charakter zadań, które przyjdzie nam wykonać, będzie zależna od naszych poczynań, a to z kolei wpłynie na **fabułę, która, jak można się domyślić, będzie całkowicie nieliniowa, przy tym bogata w wydarzenia... (kilkanaście możliwych zakończeń!)**

Ruskie zombi

Akcja gry toczy się w latach 50 XX wieku. II wojna światowa przyniosła zupełnie inne rozstrzygnięcia, niż znamy to z kart podręczników (historia alternatywna). Związek Radziecki stał się prawdziwą potęgą terytorialną i militarną. „Czerwona zaraza" ogarnęła niemal całą Europę i dużą część Azji. Mimo to Stalin szykował się do skoku na pozostałą część świata. Pomocne w tym miały się okazać mutanty: pół ludzie, pół zwierzęta, będący wynikiem eksperymentów genetycznych w tajnym ośrodku badawczym, znajdującym się w centrum dużego miasta... Jednak bestie zbuntowały się i zniszczyły wszystko w promieniu kilku kilometrów, powodując przy tym wyciek substancji, która zmieniała ludzi w potwory – skutki porównywalne z wybuchem reaktora w Czarnobylu. (Fabuła, przynajmniej na początku, raczej mało oryginalna...)

Tawariszcz, wpieriod!

W tym momencie do akcji wkracza gracz – samotny, bezbronny w centrum zniszczonej metropolii. Każda napotkana osoba, mimo zewnętrznych pozorów normalności, może się za chwilę wgryźć w szyję. Jedynym pragnieniem naszego bohatera jest teraz wydostanie się z kontrolowanego przez potwory piekła – jest to główny cel gry. Pobocznym jest poznanie przyczyn tragedii.

W grze przyjdzie nam pokierować losami bezimiennego obywatela ZSRR, który w życiorysie ma krótką przygodę z KGB. Doświadczenia tego nie można lekceważyć – nasz bohater jest wyjątkowo silny i sprawny fizycznie (jego idolem jest rodak, Iwan Czarny), potrafi obsłużyć wiele rodzajów broni, pokierować każdym pojazdem, zna kilka języków obcych. Ot, zwyczajny bohater, jakich pełno w świecie gier komputerowych.

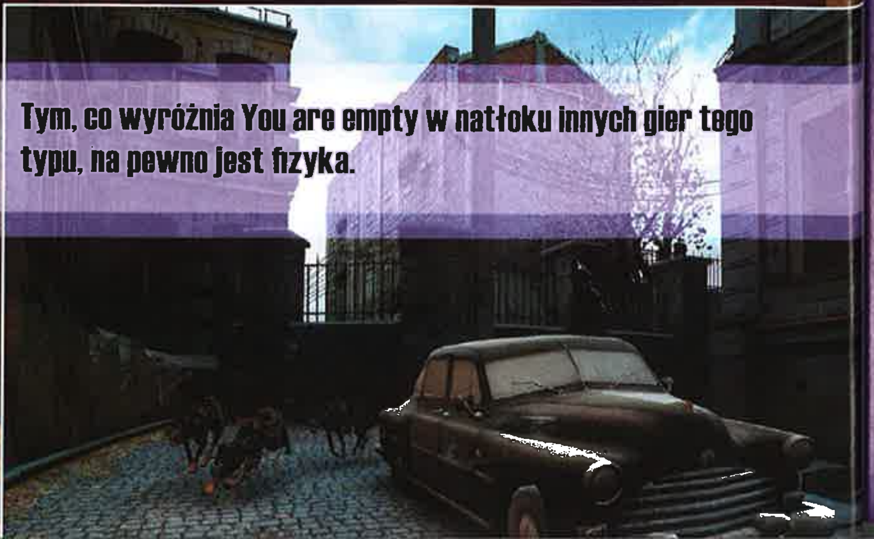
Jednak w trakcie gry tajemnicza substancja podziała i na niego... Wynik tej transformacji znają na razie tylko twórcy gry – my możemy się tylko domyślać, czy kierowana przez nas postać zakończy rozgrywkę jako czerwony Hulk, zombi lub inne cudo genetyki.

Fizyka rieszajet wsio

Tym, co wyróżnia You are empty w natłoku innych gier tego typu, na pewno jest fizyka. Autorski silnik ma możliwości porównywalne do tych, jakie mieliśmy okazję oglądać na filmikach prezentujących S.T.A.L.K.E.R. **Możemy poruszyć każdą butelkę, otworzyć wszystkie drzwi, wybić dowolne okno – wachlarz działań jest niemal nieograniczony.** Wszystko, co jest możliwe w rzeczywistości, można zrobić w świecie You are empty. Zwłaszcza może się podobać znakomicie wykonany rag doll.

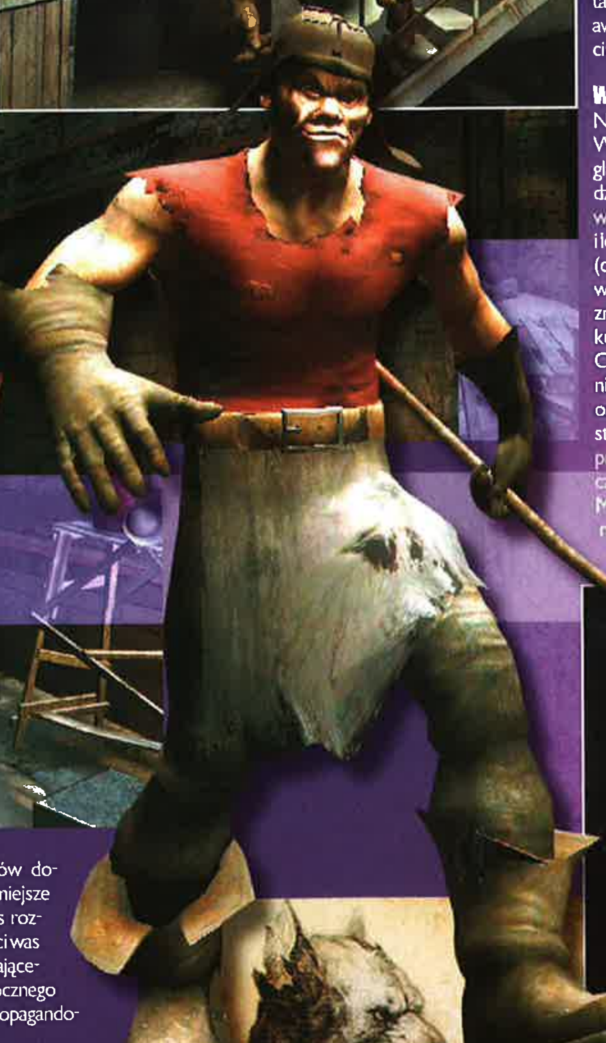
Socrealizm

Teren gry to kilka kilometrów kwadratowych gęsto zabudowanego terenu. Liczne fabryki, blokowiska, ruiny, pomniki, puste ulice – klimat jest niesamowity. Stalinowska monumentalna architektura zachwyca – grafika znakomicie oddaje przekleństwo tego miasta. Wystarczyło jedno spojrzenie wytrawnego gracza, by w pro-



Tym, co wyróżnia You are empty w natłoku innych gier tego typu, na pewno jest fizyka.

YOU ARE EMPTY



dukcji rosyjskich programistów dostrzec to, co w grach najważniejsze – klimat i grywalność. Podczas rozgrywki ani na sekundę nie opuści was uczucie strachu i pustki, nacierającego zewsząd totalitaryzmu widocznego w architekturze, na flagach, propagandowych plakatach i ulotkach.

Na jedynym dotychczas udostępnionym trailerze gry widoczna jest stacja metra, która przypomina moskiewską Majakowskają, z czego wnioskuję, że nawet jeśli nie mamy do czynienia z wirtualną Moskwą, autorzy podczas tworzenia świata gry wyraźnie wzorowali się wyglądem stolicy.

Grafika jest wyśmienita – szczególnie gra świateł. Wkradające się małymi szparkami pierwsze promyki słońca, realistyczne cienie - wszystko to ma wpływ na to, co w You are empty wyjątkowe - **klimat strachu, samotności i niepewności.**

Pieszkom i nie tylko

Teren jest w grze duży, a co za tym idzie - przemierzanie go pieszo będzie trudne i długotrwałe. Dlatego autorzy udostępnili nam wiele pojazdów – od starusieńkich motocykli, maleńkich aut osobowych, poprzez partyjne limuzyny aż po wielkie ciężarówki. Model jazdy – ciągle w fazie produkcji – ma być doskonały. Programiści odbyli kilka wycieczek, których celem była przejażdżka pojazdami „epoki", co ma wpłynąć na doskonałe zaprogramowanie modelu jazdy każdego z nich. Zaskakuje **dbałość o szczegóły** - i może nas spotkać niemiła niespodzianka w postaci pustego baku. Wówczas jedyne wyjście to znalezienie kanistra i jednej z nielicznych stacji benzynowych, które nie ucierpiały z rąk (?) mutantów. Wypada także wspomnieć o możliwości awarii skrzyni biegów, urwaniu lusterka, przebiciu opony etc.

Wróg u bram

Należy jeszcze napisać o przeciwnikach. W znacznej mierze są to mutanty, których wygląd mrozi krew w żyłach. Jeśli dodamy do tego dźwięk i animację – to dystrybutor do pełnej wersji gry powinien dołączyć zestaw pampersów i leki nasercowe. Bestie, zależnie od pochodzenia (człowiecze bądź zwierzęce), wykazują odpowiednie dla gatunku przejawy inteligencji – o ile zmutowane psy (Pawłowa?) :) bezmyślnie zaatakują stadem, pluton zombi, eks-żołnierzy Armii Czerwonej przeprowadzi przemyślany taktycznie szturm na bohatera, wykorzystując przy tym osłony terenowe i przede wszystkim zachowanie sterowanej przez nas postaci. Komputerowi przeciwnicy będą się starali poznać taktykę gracza i na tej podstawie oprą własne działania. Może się zdarzyć, że potwór będzie śledził nas przez dłuższy czas, czekając na odpowiedni moment do ataku.

A gra w sklepach?

Gra trafi na sklepowe półki w ostatnim kwartale bieżącego roku, najprawdopodobniej podczas grudniowej gorączki świątecznych zakupów. Warto na nią czekać. Przypuszczenia te potwierdza nagroda dla najlepszego debiutu targów KRI 2004, na których dokonania prezentowali wszyscy wielcy komputerowej rozgrywki krajów byłego Związku Radzieckiego - produkcja Digital Spray Studios wzbudziła taki sam zachwyt jak słynny S.T.A.L.K.E.R., a to o czymś świadczy. **|CDA|**

ALLOR

Na wojnę nie idziesz, by zginąć za ojczyznę, tylko po to, aby jakiś inny sukinsyn zginął za własną.

Generał George Patton

FULL SPECTRUM WARRIOR

Zaciągnij się do armii! Poznasz ludzi o pokręconych osobowościach, odwiedzisz interesujące miejsca, nauczysz się nowych umiejętności, a przy okazji uwolnisz świat od tyrana. Nabór chętnych PC-towców już we wrześniu.

- PRODUCENT: PANDEMIC STUDIOS
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- PREMIERA: WRZESIEŃ 2004
- WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.CO.UK

Historia Full Spectrum Warriora liczy już sobie dobre cztery lata. Armia amerykańska po wnikliwych obserwacjach sposobów, na jakie spędzają wolny czas jej żołnierze, stwierdziła, **że przejawiane przez nich zamiłowanie do gier komputerowych można wykorzystać do treningu umiejętności przydatnych na polu walki.** Ponieważ w owym czasie dość blisko współpracowano z Sony Image Works, właśnie ta firma miała się - w zamyśle wojskowych - tym projektem zająć. Studio jednak specjalizowało się w efektach specjalnych (Spider-Man, Stuart Malutki), nie zaś tworzeniu gier.

Ktoś w Sony Image Works jednak zlecił to Pandemic Studios, które po ukończeniu takiego sobie Dark Reign 2 nie miało akurat zbyt wiele do roboty. Był tylko jeden problem – armia chciała, by gra działała nie na pecetach, a... konsoli. Konkretnie Sony PlayStation 2, które właśnie pojawiło się na tamtejszym rynku. „Klient nasz pan", dlatego też pierwszy rok upłynął wszystkim na tworzeniu narzędzi i engine'u, które działałyby na odmiennej od pecetowej architekturze konsoli.

Rząd, Sony i Microsoft

Prace szły pełną parą aż do momentu, gdy amerykańscy urzędnicy doszli do wniosku, że ze względu na możliwość podłączenia do PlayStation twardego dysku, jest to... **sprzęt nadający się do użytku w czasie wojny przez wrogów Stanów Zjednoczonych.** Wiązało się to z paroma niemiłymi konsekwencjami dla Sony, w tym finansowymi - wyższe podatki. Sprawa z zagrożeniem bezpieczeństwa narodowego ze strony konsoli dość szybko rozeszła się po kościach, ale

Gra ma bardzo niewiele wspólnego z radosnym bieganiem i strzelaniem zwykle kojarzonym z grami traktującymi o działaniach wojennych.

Tryb multi?
Oczywiście jest, ale tylko:
1. kooperatywny
2. dla dwóch osób
3. w ramach tych samych misji

Sony uniosło się honorem i stwierdziło, że nie chce mieć z taką administracją nic wspólnego, a następnie wycofało się z tego projektu.

W tym momencie twórcy zostali na lodzie, ale postanowili uderzyć do drugiej dużej firmy – Microsoftu. Po pierwszej próbie o wydaniu Full Spectrum Warriora na XBoxie nie było jednak mowy, bo i ta firma nie chciała mieć z rządem nic wspólnego. W końcu jednak udało się ich przekonać, dzięki czemu prace zostały wznowione. Wiązało się to wprawdzie z dopasowaniem całego kodu do zupełnie nowego środowiska sprzętowego, ale przynajmniej tytuł nie poszedł na półkę.

W co się bawią sierżanci

Założenia gry są bardzo proste. **Pod dowództwo dostaje się dwie drużyny po czterech żołnierzy, a następnie przy ich pomocy trzeba - po pierwsze - wykonać zadanie i po drugie - przeżyć.** A właściwie odwrotnie – po pierwsze, przeżyć, a po drugie, wykonać zadanie. Gra była w końcu tworzona dla armii amerykańskiej, a tam już dość dawno odeszło się od koncepcji „mięsa armatniego". Dlatego też w wersji oryginalnej nawet śmierć jednego oddanego nam pod dowództwo żołnierza automatycznie oznaczała przerwanie misji. Zresztą zgodnie z prawdą – drużyna trzyosobowa jest już bowiem uznawana za niezdolną do efektywnego prowadzenia działań bojowych.

W wersji cywilnej jednak zostało to nieco złagodzone i **doplero śmierć drugiego żołnierza kończy misję.** Zbyt wiele to jednak nie zmienia, bo gdy tylko któryś z naszych zostanie ranny lub polegnie, automatycznie zostaje nam przydzielone zadanie o najwyższym priorytecie - wynieść rannego lub też ciało poległego z pola walki. Wszystko inne musi poczekać, a jeśli będziemy się zbytnio guzdrali, zobaczymy niemiły napisik o niepowodzeniu misji. Cóż, realizm ponad wszystko.

Testerzy w mundurach

Zresztą takie podejście spotyka się tutaj na każdym kroku, co jednak nie powinno zbytnio dziwić – w końcu w procesie powstawania gry aktywnie uczestniczyli przyszli odbiorcy jej militarnej wersji, czyli sierżanci. Dzięki temu **udało się między innymi stworzyć bardzo realistyczne AI**. Są tu nawet takie szczegóły jak kierowanie broni w stronę ziemi w momencie, gdy przed żołnierzem pojawi się jeden z jego kolegów! W grze nie ma to przecież żadnego znaczenia, ale tak właśnie postępują piechociarze, by uniknąć nieszczęśliwego wypadku.

To zresztą nie jedyny przejaw inteligencji naszych. Tak się bowiem składa, że **choć pod komendę oddaje się nam dwie drużyny po czterech ludzi, w rzeczywistości bezpośrednio nie kierujemy ani jednym z nich**. Nie można samodzielnie rzucić granatu, nie można się pobawić w snajpera ani nawet sprintować od jednego ukrycia do drugiego. Jedyne, co nam zostaje, to patrzenie z miejsca zajmowanego przez naszych oraz oczywiście wydawanie im rozkazów. Te dzielą się na dwa główne rodzaje – związane z przemieszczaniem się oraz prowadzeniem ognia.

Na wroga, marsz!

Standardowo nasi poruszają się po otwartym terenie w formacji *wedge* (na nasze - klina). Oczywiście z bronią gotową do strzału i w ogóle, co jednak nie zmienia faktu, że są w tym

momencie bardzo wrażliwi na wszelkiego rodzaju zasadzki. Znacznie lepszym wyjściem jest oczywiście krycie się za przeszkodami terenowymi – ścianą budynku, murkiem, workami z piaskiem czy wrakiem samochodu. Jak pokazać naszym, że wszyscy mają się ukryć za takim czymś? Cóż, w końcu są to przeszkoleni żołnierze - zatem wystarczy wskazać im np. wrak, a sami do niego podbiegną i tak się za nim ustawią, by - po pierwsze - być osłoniętym przed ogniem nieprzyjaciela, a po drugie - móc z nim wymieniać strzały.

Nie zawsze jednak taka osłona jest dostępna i często zajdzie potrzeba poruszania się po otwartym terenie, na którym niemal na pewno czai się wróg. Co wtedy? Po pierwsze, po to mamy dwie drużyny, by się one nawzajem osłaniały – gdy jedna idzie do przodu, zadaniem drugiej jest jej ubezpieczanie. Dodatkowo można także przemieścić każdą z drużyn w dwóch rzutach: gdy biegnie pierwsza dwójka, osłania ją druga, a po dobiegnięciu na miejsce ta z przodu zajmuje się osłoną kolegów.

Gdzie i kiedy?

Gdzie: Zekistan, malutkie fikcyjne państwo wciśnięte pomiędzy Afghanistan, Pakistan i Chiny.
Kiedy: obecnie
Problem: bojówki fundamentalistów Al-Afada
Miejsce: tereny miejskie
Czas: od wschodu do zachodu słońca

Ognia!

Podobnie ma się sprawa z prowadzeniem ognia. Nasi robią to zresztą bez naszej pomocy - wystarczy, że wróg otworzy do nich ogień, a zaczną się bronić – tyle tylko, że jeśli zostaną nakryci na przykład w czasie przemieszczania się, ich szanse będą baaardzo malutkie. I co by nie było – **tutaj wystarczy jeden, słownie: jeden celny strzał w głowę - i po sprawie.** A że z kałasza czy ciężkich karabinów maszynowych ogień prowadzi się seriami, na dobrą sprawę wystarczy tylko chwila, jedna błędna decyzja i nawet cała drużyna idzie do piachu. Na szczęście dokładnie tak samo ma się sprawa w przypadku wroga – jeśli to oni wpadną w zasadzkę, po paru sekundach jest już po wszystkim.

Jeśli chodzi już o świadome operowanie ogniem, po pierwsze - możemy naszym nakazać, by mieli na oku jakieś miejsce, np. uliczkę. Będą wtedy spokojnie siedzieli aż do momentu, gdy pojawi się tam jakiś wróg. Wtedy natychmiast otworzą ogień i zlikwidują zagrożenie. Drugi tryb to ogień zaporowy. Po wskazaniu jakiegoś miejsca nasi cały czas będą prowadzili w jego kierunku ogień z broni maszynowej, nawet jeżeli nikogo tam nie będzie. I co by nie było – amunicja się tutaj jak najbardziej kończy...

Granatami ich!

Każdorazowe użycie cięższego sprzętu (na wyposażeniu drużyny poza granatami ręcznymi jest także granatnik M203 podczepiany do M16) musi zostać poprzedzone wydaniem odpowiedniego rozkazu. Bez niego nasi wojacy – niezależnie od sytuacji – będą odpowiadali jedynie za pomocą karabinów i SAW-a. Jest to nie tylko zgodne z rzeczywistością, ale i bardzo praktyczne. Granaty naszych dzielnych chłopców policzyć można na sztuki, zarówno te ręczne (w tym dymne), jak i do granatnika - dlatego też użyć ich wypada w tylko wtedy, gdy nie mamy już innego wyjścia.

Bo choć za ich pomocą najprościej usunąć wroga z zajmowanych pozycji, w większości przypadków zamiast marnować granaty, można jedną drużyną związać nieprzyjaciela ogniem, a drugą go oskrzydlić. Jest to o tyle skuteczne, że jeśli obydwie strony znajdują się za osłonami - taka wymiana strzałów, choć nie powoduje żadnych strat osobowych - sprawia, iż żadna ze stron nie będzie mogła bezpiecznie opuścić stanowiska. Bo jeśli tylko to zrobi, wystawi się na celne strzały.

FSW idzie do cywila

Jak widać, **gra ma bardzo niewiele wspólnego z radosnym bieganiem i strzelaniem zwykle kojarzonym z grami traktującymi o działaniach wojennych.** Rambo czy inny Commando nie mieliby w końcu w rzeczywistym świecie szans. Co jednak zrobić z graczami, którzy przecież nie przeszli wojskowego przeszkolenia, a o taktyce wiedzą tyle, że

Inspiracje?

Zaczęło się od tego, że Will Stahl (project leader, czyli główny szef tego projektu) przeczytał książkę „Blackhawk Down" (tytuł ten przetłumaczono na j. polski jako Helikopter w Ogniu) – mniej więcej dwa lata przed premierą filmu. Gdy na ekrany wszedł film, gra już się tworzyła, ale... twórcy zafascynowani muzyką skontaktowali się z Machinehead (nie, nie tymi od Metalu – chętnym polecam stronę www.machinehead.com) i to właśnie oni odpowiadają za jej udźwiękowienie.

Poza tym czerpano także sporo z innych filmów wojennych (głównie Saving Private Ryan) oraz gier (Medal of Honor, Call of Duty, Ghost Recon i Splinter Cell), choć dodatkowo twórcy przyznają się jeszcze do podglądania gier sportowych, choć konkretnych tytułów zdradzić nie chcieli.

Choć pod komendę oddaje się nam dwie drużyny po czterech ludzi, w rzeczywistości bezpośrednio nie kierujemy ani jednym z nich.

należy strafe'ować i podskakiwać? Nie było innego wyjścia, jak trochę grę „złagodzić". Jednak zmiany wcale tu znaczące nie są, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności.

W wersji cywilnej gry na ekranie dodano trochę wskaźników, dzięki czemu gracz między innymi wie, za jaką osłoną znajdują się jego żołnierze. Osłony dzielą się bowiem na stałe (np. murek czy worki z piaskiem), których normalny ostrzał nie niszczy, oraz tymczasowe, jak na przykład wraki, które z czasem ulegają zniszczeniu - w tym przypadku dokładnie widać, ile jeszcze będzie w stanie wytrzymać.

Inaczej rozwiązano także sprawę „błędnych kul". W tej wersji gry możliwe są tylko dwa rozwiązania. Jeśli zrobimy błąd, a nasi ludzie znajdą się w odkrytym miejscu i zostaną nakryci ogniem wroga – cóż, parę sekund i po sprawie. Jeśli natomiast będą się znajdowali za osłoną, to choćby prowadzili wymianę ognia z wrogiem przez parę godzin i tak nikomu nic się nie stanie (to samo tyczy się drugiej strony). Zaś w wersji wojskowej – cóż, skutki trafienia kulą są bardziej realistyczne i nawet znajdując się w ukryciu można jakimś rykoszetem oberwać...

To w zasadzie wszystko. **Sterowanie okazało się – mimo obaw – jak najbardziej strawne**, a wyzwania w przypadku obu wersji gry pozostały niemal takie same. Niemal, bo FSW koncentruje się na walce ulicznej, natomiast wersja wojskowa ma jeszcze jeden element - walkę w pomieszczeniach, która jednak okazała się przy tym realizmie niezbyt ciekawa. I jeszcze jedno - zieloni nie potrzebowali otoczki fabularnej, dlatego też cały Zekistan i związana z grą historia została wymyślona specjalnie dla wersji cywilnej. I choć w ogólnym zarysie zbytnio realistyczna ona nie jest (nikt nie wysyła dwóch drużyn zwykłych żołnierzy za dyktatorem), jeśli chodzi o szczegóły i połączenie w logiczną całość misji, jest już całkiem sensownie.

Zrobić z gracza sierżanta

Oczywiście największym problemem jest wprowadzenie w cały ten realistyczny świat gracza. Z tym akurat poradzono sobie, dodając obowiązkowe misje treningowe. W sumie jest ich pięć. W ich trakcie gracz pozna wszystko to, co wiąże się ze sposobem prowadzenia walk ulicznych przez armię amerykańską. Od poruszania się, przez prowadzenie ognia po zachowanie się wobec ciężkiego sprzętu czy snajpera. Nie jest to wprawdzie to samo, co szkolenie, przez jakie przechodzą prawdziwi sierżanci, ale jeśli chodzi o stronę teoretyczną, gracz poznaje wszystkie zasady, jakie będą mu później przydatne w grze.

Zresztą i pozostałą część gry można uznać za przedłużenie szkolenia, a to dzięki świetnie rozwiązanej kwestii zapisu jej stanu. Otóż, przebieg misji jest przez cały czas rejestrowany i gdy tylko coś pójdzie nie tak, bez problemu możemy się cofnąć do nieszczęśliwego momentu i w zwolnionym tempie zobaczyć, w którym miejscu popełniliśmy błąd. Następnie cofnąć się w czasie jeszcze troszkę i spróbować ponownie!

PC a konsole

Do tej pory wszystkie informacje były wspólne zarówno dla - już wydanej - wersji na Xboxa, jak i dopieszczanej obecnie wersji PC-towej. Czym będą się one różniły? Po pierwsze, grafiką – **PC będzie się mogła poszczycić lepszymi teksturami, wyższymi rozdzielczościami i równie niesamowitymi efektami specjalnymi związanymi z oświetleniem i porami dnia. Po drugie, na PC będzie parę misji więcej niż w wersji gry na konsolę**, w której razem z pięcioma treningowymi było w sumie **16 misji** (około 20 godzin grania). Niestety ile ich dokładnie będzie, póki co owiano tajemnicą.

A po trzecie... cóż, jeśli nie liczyć szybszego ładowania się i nieco inaczej rozwiązanej kwestii łączenia się online (Xbox live! dostępny jest tylko na konsoli, nie będzie więc możliwości wspólnego grania PC z konsolą) - to już w zasadzie wszystko... **|CDA|**

MOUT

(MILITARY OPERATIONS IN URBAN TERRAIN)

(OPERACJE WOJSKOWE NA OBSZARZE MIEJSKIM)

Jest to termin używany do określenia każdej akcji militarnej podejmowanej w środowisku, którego dominującą cechą jest gęsta zabudowa lub duże zaludnienie, czyli w miastach lub aglomeracjach miejskich.

Ten rodzaj walki wymaga użycia strategii całkowicie odmiennych od wykorzystywanych przy walce na innym terenie - pustyni, czy też dżungli.

TECHNIKI:
PRZECHODZENIE PRZEZ OTWARTY TEREN - ROZBRAJANIE WROGA - SEKWENCJA DOWODZENIA

KRYCIE PRZEJŚĆ

Wejście do budynku przez drzwi:

1. Skup uwagę na otwartym przejściu.
2. Przygotuj broń, ale skieruj ją w dół na wypadek obecności cywili.
3. Trzymaj się w niewielkiej odległości od ściany, aby zapewnić optymalne pole widzenia.

PRZECHODZENIE PRZEZ OTWARTY TEREN

Przechodzenie przez otwarty teren, jak na przykład ulicę, naraża oddział na ostrzał ze wszystkich stron. Podczas gdy jeden zespół przedostaje się przez ulicę, drugi ustawia się w pozycji, aby zapewnić mu osłonę.

1. Oddział Alfa przechodzi przez ulicę.
2. Oddział Beta kładzie osłonę ogniową.

UŻYWANIE NAROŻNIKÓW JAKO OSŁONY

Róg budynku stanowi bezpieczną osłonę w czasie ostrzału pozycji przeciwnika.

1. Żołnierze ustawieni są w pozycji dół/góra.
2. Wrogi cel po drugiej stronie ulicy jest ostrzeliwany przez obu Żołnierzy, ale sam nie może ich łatwo namierzyć.
3. Osłona pogarsza się z upływem czasu. W tym wypadku pod wpływem ostrzału odpadają kawałki ściany.

PANDEMIC

THQ®

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

© 2004 Pandemic

FULL SPECTRUM
WARRIOR™

ROZBRAJANIE WROGA

Po eliminacji wroga trzeba zabrać jego broń, aby nie wpadła w ręce cywilów lub dzieci.

1. Jeden z żołnierzy otrzymuje zadanie zabrania broni leżącej przy zwłokach wroga.
2. Reszta oddziału formuje perymetr wokół ciała, podczas gdy jeden żołnierz pilnuje przeciwnika oraz jego broni.

FORMACJA KRYJĄCA

Poruszanie się w czasie walki po terenie miejskim jest niebezpieczne. Oddział uderzeniowy w formacji kryjącej przemieszcza się wzdłuż muru jako pojedyncza jednostka.

1. Idąc wzdłuż muru w formacji kryjącej grupa przemiesza się jako pojedyncza jednostka.
2. W czasie ruchu każdy żołnierz oslania swój sektor.
3. Strzelec ubezpiecza tyły.

SEKWENCJA DOWODZENIA

Wszyscy żołnierze stosują się do sekwencji dowodzenia.

1. W oddziale wszystkie rozkazy wydaje Dowódca Drużyny.
2. Dowódca Drużyny wydaje rozkaz ruchu. Żołnierze wykonują rozkaz DD i przemieszczają się w formacji dwójkowej.

WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM

PC CD ROM

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU
Z POLSKIMI PODPISAMI

DOBRA CENA · DOBRA CENA
99,90
ZŁOTYCH

HUT SĘDZIMIR

DRIV3R

PRODUCENT: REFLECTIONS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2004
WWW.DRIVER3.COM

Kiedy? No, kiedy ostatni raz widziałeś w kinie porządny pościg samochodowy? Taki naprawdę trzymający w napięciu, w którym każdy wiraż powoduje, że mocniej zaciskasz dłonie na oparciu fotela. Nie te przeładowane efektami 20-minutowe sekwencje, w których wszystko eksploduje, fruwa w powietrzu, a ty i tak patrzysz na to, ziewając ukradkiem. Chodzi mi o taki pościg jak we „Francuskim łączniku" albo „Bullicie". Kiedy? Pewnie dawno. Dziś już nikt nie robi takich pościgów...

Prawie nikt... Pościgi samochodowe z hollywoodzkich filmów, te kręcone w starym stylu, mają własnych miłośników - ludzi, którzy z pasją oglądają najbardziej kultowe sceny samochodowe z filmów kręconych w latach 70. Jednym z nich jest **Martin Edmondson - założyciel studia developerskiego** Reflections. Nie przez przypadek **przecież wszystkie gry stworzone** w siedzibie tej firmy w Newcastle w Wielkie Brytanii to samochodówki. Reflections zadebiutowali w 1995 roku grą **Destruction Derby** - wyścigami samochodowymi rozgrywanymi na zamkniętej trasie, z bardzo dobrą jak na tamte czasy fizyką pojazdów i świetnym modelem uszkodzeń. Rok później ukazała się kontynuacja tej gry, z poprawioną grafiką, większą grywalnością i choć wydawało się to **niemożliwe** - jeszcze większymi prędkościami i bardziej spektakularnymi kraksami.

Potem firma przygotowała jeszcze wydane w 1997 roku wyścigi monstrualnej wielkości terenówek zatytułowane **Thunder Truck Rally** - małe prędkości przez te maszyny osiągane jednak nie pozwoliły zespołowi Reflections rozwinąć skrzydeł i mimo kilku ciekawych pomysłów, gra nie spotkała się z życzliwym przyjęciem tak recenzentów, jak i graczy. Mimo to przyglądając się tym wczesnym produkcjom zespołu, łatwo zauważyć, że cały czas rozwijają one pewien specyficzny i charakterystyczny właśnie dla gier Reflections styl - sposób przedstawiania jazdy samochodem.

W 1999 roku zespół Edmondsona zaprezentował grę, w której wszystkie wcześniejsze pomysły zostały połączone w jedną porywającą całość. Na półki sklepowe trafił **Driver** - jedna z ważniejszych gier lat 90 jako pierwsza w historii eksperymentująca z rozwiązaniami, które dziś stanowią o popularności produkcji, takich jak Grand Theft Auto 3 czy True Crime: Streets of LA.

Jazda dla dorosłych

Lista rzeczy, jakie po raz pierwszy pojawiły się w Driverze, obejmuje naprawdę dużo pozycji. Przede wszystkim większość samochodówek przed Driverem bazowała na formie zwykłego wyścigu, jeżdżonego na torze lub trasie zazwyczaj wyłączonej z normalnego ruchu drogowego. Driver tymczasem toczył się w mieście, dokładniej zaś w całkiem sporych wirtualnych wersjach amerykańskich metropolii, takich jak Miami, San Francisco, Los Angeles i Nowy Jork. I to nie zwykłe wyścigi były *clou* tej gry, a pościgi, gonitwy z prędkością 100 mil na godzinę, niemal identyczne do tych z hollywoodzkich filmów czy programów typu „Gliny".

Tommy vs. Tanner

Tak wygląda parodia Tommy Vercettiego w Driverze 3. Ciekawe, co spotka Tannera w GTA: San Andreas.

Trudno powiedzieć, wzięła się skąd konkurencja między grami Driver i GTA3 - jest to jednak fakt. Twórcy GTA3 postanowili zażartować z sekwencji chodzonych w Driverze 2 i we własnej grze umieścili misję Two-Faced Tanner, w której należało zabić „dziwnie animowanego" tajniaka. Reflections nie pozostało dłużne – jeśli wybierzesz tryb Take a Ride, w każdym mieście znajdziesz 10 postaci o imieniu Tommy Vermicelli (które wyglądają niemal identycznie jak Tommy Vercetti z GTA: Vice City). Jeśli zabijesz całą dziesiątkę, uzyskasz dostęp do jednego z budynków, w którym będziesz mógł uzbroić się po zęby i odnowić zdrowie. To ważne, bowiem kiedy wyjdziesz na zewnątrz... To już musicie sprawdzić sami!

Crashtest wypadł pomyślnie razem z kierowcą :)

Pościgi w Driverze wyglądały tak dobrze także dlatego, że twórcy gry wykorzystali w nim opatentowany przez siebie odrobinę „nadrealny" model jazdy, w którym samochody zarzucało przy każdym zakręcie, a naciśnięcie pedału hamulca nieodmiennie powodowało „przykucnięcie" samochodu na asfalcie. Czegoś takiego wcześniej nie było, tym bardziej że gra zrealizowana została w pełnym 3D, co w 1999 roku musiało robić oszałamiające wrażenie. Driver był też pierwszą grą, która w taki sposób pokazywała nielegalny półświatek. Gracz wcielał się w niej w rolę Tannera, kierowcy rajdowego, który po zakończeniu kariery trafił do pracy w policji jako tajniak infiltrujący mafijną rodzinę Castaldi.

Przed Driverem niewiele lub prawie wcale nie było gier „dla dorosłych", czyli takich, które nie stronią od ostrych scen i mocnego języka. To była rewolucja – **gracze oszaleli na punkcie Drivera** zarówno w wersji PC, jak i na PlayStation gra odniosła ogromny sukces. Wkrótce potem Reflections wypuściło w 2000 roku drugą część Drivera dostępną wyłącznie na PlayStation. Po czym skoncentrowało prace nad przeznaczoną już na PlayStation 2 grze Stuntman, która miała się stać kolejnym oryginalnym samochodowym hitem firmy.

Niestety wydany w 2002 roku Stuntman nie odniósł oczekiwanego sukcesu, zespół Reflections wrócił zatem do serii, która przyniosła jej największe uznanie. **Nowy Driver miał być godnym następcą poprzedników, wyko-**

No i dupa - znowu egzamin oblany

Muza do fury

Zespół dźwiękowców z Reflections spędził wiele miesięcy w poszukiwaniu utworów, które najlepiej oddałyby atmosferę gry i podkreśliły jej klimat. W przeciwieństwie do ścieżek dźwiękowych w grach, takich jak True Crime: Streets Of LA czy GTA: Vice City, twórcy Drivera 3 postawili na debiutujące zespoły. Trzeba mimo to przyznać, że muzyka w grze stoi na bardzo wysokim poziomie – być może niedługo wykonawcy tacy jako Okuniev, The Raveonettes, Mellowdrone, The Bellrays, a przede wszystkim autorzy głównego tematu muzycznego, zespół Narco, zagoszczą na stałe na listach przebojów?

Piłeś, nie jedź

Run the Gauntlet

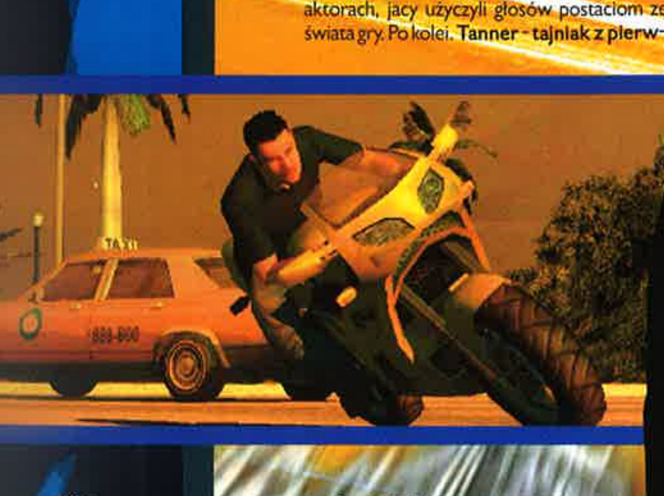
Zamierzając wykorzystać pomysł speców od promocji odpowiedzialnych za reklamową stronę przedsięwzięcia GTA3, również twórcy Drivera 3 postanowili nakręcić krótki film-reklamówkę własnej produkcji. W tym celu skorzystali oni z usług firmy producenckiej Ridley Scott Associates należącej, jak sama nazwa wskazuje, do reżysera

filmów „Gladiator" i „Helikopter w ogniu". Reżyserią reklamówki zajął się pracujący dla firmy RSA reżyser Shawn Mullens, który do dyspozycji otrzymał budżet przekraczający milion dolarów. Podczas prac nad krótkometrażówką zatytułowaną „Run the Gauntlet" Mullens korzystał z doświadczeń, jakie firma RSA zdobyła podczas kręcenia reklamówki dla BMW – nie dziwi więc doskonałe wyczucie samochodowego tematu, efektowne zdjęcia i agresywny montaż. Film „Run The Gauntlet" obejrzeć można na oficjalnej stronie internetowej gry http://www.driver3.com.

rzystującym wszystkie możliwości współczesnych platform sprzętowych, a jednocześnie rywalem dla konkurencji, która w tym czasie wyrosła serii tuż przed atrapą chłodnicy – przede wszystkim grom GTA3 i GTA: Vice City.

Tajniak na przejażdżce

Tuż przed wakacjami Driver 3 ujrzał światło dzienne w wersjach przeznaczonych dla konsol PS2 i Xbox. Wiemy już sporo o fabule gry i lokacjach, w których będziemy ścigać bandytów, aktorach, jacy użyczyli głosów postaciom ze świata gry. Po kolei. **Tanner - tajniak z pierwszej i drugiej części gry powraca na ekrany monitorów po raz trzeci.** Tym razem jego zadaniem będzie rozpracowanie gangu zajmującego się kradzieżą i przemytem luksusowych, najbardziej luksusowych z luksusowych samochodów sportowych. To biznes, w którym w grę wchodzą grube pieniądze, a co za tym idzie - także ogromne niebezpieczeństwo. **By przeżyć w tym świecie, w którym dekonspiracja na pewno skończy się śmiercią, nie wystarczy** doskonałe opanowanie kierownicy – w niektórych fragmentach gry Tanner będzie musiał wyjść z samochodu i na własnych nogach, z bronią palną w ręku, popchnąć śledztwo do przodu. Oznacza to, że w **Driverze 3 ponownie pojawią się, wprowadzone po raz pierw-**



Znasz ten głos?

Animowane przerywniki w grze stoją na bardzo wysokim poziomie - zrealizowano je w filmowy sposób, ze świetnymi ujęciami i doskonałym prowadzeniem kamery. Klimatu dodają grze również głosy użyczone przez znanych aktorów. W rolę Tannera wcielił się znany z „Kill Billa" Michael Madsen, jego wspólnika Tobiasa „gra" Ving Rhames, gwiazda „Zielonej Mili", innym ważnym dla fabuły postaciom głosy oddali Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, a piosenkarz Iggy Pop wcielił się w epizodyczną rolę brutalnego bandziora Baccusa. Obsada jak z Hollywood!

A trzeba było wymienić olej...

Z ekranu na ekran

Najlepszy przykład na postmodernizm współczesnej pop-kultury: **gra inspirowana pościgami z hollywoodzkich filmów sama staje się inspiracją dla kinowego filmu**. Ciekawe, czy na jego podstawie powstanie kolejna gra? ;-) Prawa do stworzenia filmu bazującego na licencji Drivera zostały kupione przez studio filmowe Impact Pictures w lutym 2003 roku. Przez długi czas projekt filmowy związany z grą otaczany był tajemnicą. W lipcowym wydaniu branżowego magazynu Variety jednak ukazała się informacja, zgodnie z którą prace nad obrazem kinowym już ruszyły. Producentami filmu zostali Jeremy Bolt i Paul Anderson ze studia Impact Pictures, w kooperacji z wytwórnią Constantin Film. Do napisania scenariusza producenci zaangażowali Jamesa DeMonaco, który ma na koncie skrypty do filmów Negocjator oraz remake'u kultowego obrazu „Atak na posterunek 13" (premiera w 2005!!).

Plakat filmu The Driver z 1978 roku. Czy obraz bazujący na licencji gry okaże się równie udany?

Najprawdopodobniej pomogą mu pracujący wcześniej głównie przy serialach telewizyjnych Todd Harthan i James Roday. Reżyser filmu nie został jeszcze wybrany, istnieje jednak duże prawdopodobieństwo (czy też może niebezpieczeństwo, he, he, he), że rola ta przypadnie w udziale Andersonowi, który pokusił się wcześniej o wyreżyserowanie filmowej wersji gry Resident Evil. Nieznana jest także obsada filmu, mówi się o tym, że producenci będą się starali pozyskać do projektu aktorów użyczających głosów w grze. Premiera filmu przewidziana jest na 2006 rok.

W tym miejscu należy wspomnieć, że jedną z inspiracji dla gry Driver był film „The Driver" z 1978 roku. Reżyserem tego obrazu był Walter Hill, a sam film opowiadał o kierowcy, który specjalizował się w prowadzeniu samochodów uciekających z miejsca napadów. W filmie nie brakowało oczywiście dynamicznych i pełnych napięcia pościgów uważanych za jedne z najlepszych w historii kinematografii.

szy w poprzedniej części gry, sekwencje prostych strzelanin zrealizowane w trybie TPP lub – to nowość - FPP.

Podczas rozpracowywania grupy przemytników Tanner szybko zorientuje się, że infiltrowany przez niego gang Sout Beach jest jedynie fragmentem większej układanki, w której puzzle rozsypuje dużo grubsza ryba niż seksowna Calita - szefowa South Beach. **Poszukiwania zleceniodawcy kontraktu na 40 ekskluzywnych samochodów rozpoczynają się w Miami, wkrótce jednak ślad zawiedzie Tannera do Nicei, a następnie Istambułu**, w którym cała, wyjątkowo zaplątana i pełna zwrotów akcji fabuła znajdzie emocjonujący finał w karkołomnym pościgu za uciekającym pociągiem, którym podróżuje... ekhm... Tego oczywiście zdradzić nie możemy.

Po ulicach każdego z miast jeździć będzie kilkadziesiąt różnych modeli aut, w sumie w grze **pojawi się aż 70 różnych wehikułów** – samochodów, motocykli, skuterów, pojazdów specjalnych, a nawet motorówek. Jeśli nie będziesz miał ochoty rozgrywać gry w trybie *Undercover*

Pączki z czekoladą? Już przynoszę!!!

Znajdź tą furę

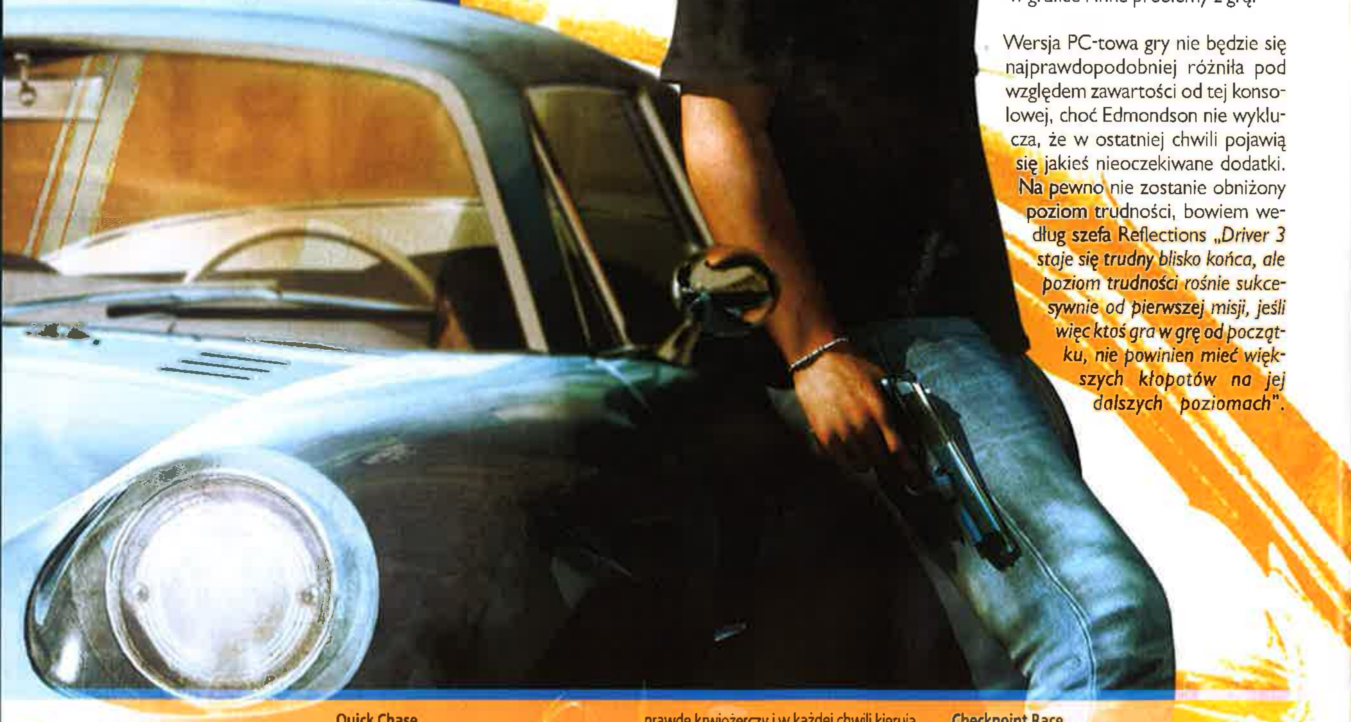
Podczas jazdy w trybie Take a Ride możesz odkryć dwa ukryte przez twórców gry bonusy. Jednym z nich jest delikatny prztyczek wymierzony w nos twórców serii GTA (patrz: ramka Tommy vs. Tanner), drugim zaś specjalne pojazdy, po trzy na każde z miast. Jednym z takich ekstrapojazdów jest podnośnik widłowy, dostępny w Miami. Wywracanie z jego użyciem przypadkowo przejeżdżających ulicą samochodów sprawia nieoczekiwanie dużo radości...

(fabuła składająca się z ułożonych w ustalonym, liniowym porządku ponad 30 misji) możesz wybrać tryb *Take a Ride*, a w nim jedno z autek, miasto, warunki pogodowe oraz porę dnia - i przejechać się ulicami z towarzyszeniem policji (lub bez). Uzupełnieniem trybów Undercover i Take a Ride jest opcja *Driving Games*, która pozwala rozegrać jedną z sześciu „samochodowych gierek" (patrz: ramka) z dowolnie wybranymi parametrami, takimi jak pora dnia, pogoda itd. A to wszystko z rewelacyjnym modelem jazdy, bardziej efektownym niż w konkurencyjnych tytułach.

A gdzie E.T.?

Driver PC

Wszystko to jednak pewnie już wiecie – niektórzy z was mieli być może okazję zagrać w konsolową wersję gry, inni czytali zapowiedzi i doniesienia prasowe. To, co w chwili obecnej jest najważniejsze dla PC-towych graczy, to odpowiedź na pytanie - czy w komputerowej edycji gry Reflections poprawi niedociągnięcia dostrzeżone przez recenzentów edycji PS2 i Xbox. Martin Edmondson mówi o tym prosto *„Driver 3 na PC będzie najlepszą wersją gry, pozbawioną technicznych niedoróbek"*. Jego zespół potraktował sprawę ambicjonalnie, chcąc udowodnić, że potrafi stworzyć grę, której nikt nie będzie mógł krytykować. Atmosfera w siedzibie firmy w Newcastle, zazwyczaj swobodna i luźna, w ostatnich tygodniach jest bardzo napięta - cały wysiłek skierowany jest na to, by z korzystaniem mocy obliczeniowej współczesnych PC-tów dopracować kod gry, usunąć dostrzeżone błędy w grafice i inne problemy z grą.



Wersja PC-towa gry nie będzie się najprawdopodobniej różniła pod względem zawartości od tej konsolowej, choć Edmondson nie wyklucza, że w ostatniej chwili pojawią się jakieś nieoczekiwane dodatki. Na pewno nie zostanie obniżony poziom trudności, bowiem według szefa Reflections *„Driver 3 staje się trudny blisko końca, ale poziom trudności rośnie sukcesywnie od pierwszej misji, jeśli więc ktoś gra w grę od początku, nie powinien mieć większych kłopotów na jej dalszych poziomach"*.

Egzamin na prawo jazy

Jednym z trzech dostępnych trybów gry w Driverze 3 jest Driving Games - sześć minigierek, w których musisz się wykazać prawdziwym talentem i nieprzeciętnymi umiejętnościami za kółkiem. Podczas ich rozgrywania nie możesz wybrać samochodu, który będziesz prowadził - możesz jedynie ustalić miasto oraz punkt startowy zabawy. Oto rodzaje minigierek w grze:

Quick Chase
Pościg! Ty prowadzisz samochód, twój partner wychyla się przez szybę i strzela do uciekającego samochodu z broni palnej. Twoim zadaniem jest zatrzymanie – a więc zniszczenie – umykającego pojazdu komputera.

Survival
Najlepsza z wszystkich minigierek. Przed tobą stoi całe wybrane miasto, za tobą zaś do pościgu szykują się policyjne radiowozy. Ty musisz przetrwać jak najdłużej, co jest o tyle trudne, że policjanci w tym trybie są naprawdę krwiożerczy i w każdej chwili kierują wozem tak, by doprowadzić do zderzenia z twoim samochodem.

Quick Getaway
Tym razem to ty uciekasz przed goniącymi cię policjantami. Twoim zadaniem jest zmylenie pościgu.

Trail Blazer
Twoim zadaniem jest przejechanie do końca trasy, na której ustawiono 100 gumowych słupków.

Checkpoint Race
Rajd przez punkty kontrolne wyznaczone w mieście. Trasa, jaką dotrzesz do każdego z kolejnych punktów, jest dowolna, ta minigierka nadaje się doskonale do odnajdywania skrótów w wiodących przez miasto ulicach.

Gate Race
Można by napisać „to nie wyścig, to slalom". W mieście ustawiono 100 bramek, przez które musisz przejechać w odpowiedniej kolejności.

Małysza i tak nie przeskoczysz męciu!!!

Panie, kup pan recenzję

Takie satyryczne zdjęcie pojawiło się na forach dyskusyjnych poświęconych grom. Ktoś miał poczucie humoru i... spory tupet.

Driver 3 to najważniejsza z premier przygotowanych przez Atari na pierwsze trzy kwartały 2004 roku, nic więc dziwnego, że firmie Atari zależało na tym, by gra została odpowiednio opisana w magazynach poświęconych branży komputerowej. Kiedy pojawiły się pierwsze recenzje, wybuchł skandal – topowe serwisy internetowe, takie jak GameSpot i IGN, oceniły grę w okolicach 55%, podczas gdy dwa pisma, które jako pierwsze magazyny drukowane (na zasadach wyłączności) zamieściły recenzję gry (XBM i PSM2 publikowane przez angielskie wydawnictwo Future Publishing), wystawiły Driverowi 3 ocenę 9/10. W związku z tak dużym rozdźwiękiem między tymi ocenami pojawiły się oskarżenia, według których recenzje w magazynach Future Publishing zostały „kupione" lub też są wynikiem innej umowy. Oskarżenia podsycila wypowiedź anonimowego „byłego pracownika Atari", który stwierdził, że w przypadku tych i innych recenzji gier firmy *„pieniądze zmieniły właściciela"* – takich anonimowych źródeł nie można jednak traktować poważnie.

Redaktorzy naczelni obu magazynów tłumaczyli, że w ich recenzjach techniczne niedociągnięcia gry nie zostały wymienione, gdyż ze względu na możliwość wcześniejszego opublikowania tekstów przed prasową konkurencją testowane wersje gry nie były finalnymi, a błędy dostrzeżone w nich przez recenzentów miały być poprawione przez programistów z Reflections. Tak się jednak nie stało...

Główne zmiany będą dotyczyły technikaliów – grę będzie można uruchomić w wyższych rozdzielczościach, **silniczek graficzny zostanie wzbogacony o efekty dostępne pod DirectX 9.0.** Zmieni się również sposób sterowania, na PC gra będzie oczywiście obsługiwała myszkę, co znacznie ułatwi wniej sekwencje chodzone. Z kolei gracze, którzy mają kierownicę obsługującą *force feedback*, będą mogli skorzystać z niej we fragmentach jeżdżonych.

Gaz do dechy!

Trudno pisać zapowiedź PC-towej wersji gry, która ukazała się już na konsolach - trzeba zostawić coś do roboty recenzentom, a poza tym niewielkie różnice pomiędzy różnymi edycjami gry mogą w kolosalny sposób wpływać na grywalność. **Wydany na PS2 i Xboxa Driver 3 zawiódł oczekiwania recenzentów, ale większość zarzutów koncentrowała się na kwestiach technicznych, które zespół Reflections może usunąć w dodatkowym czasie, poświęconym na prace nad wersją PC.** Jeśli niedociągnięcia te zostaną poprawione, a gra zachowa mocne strony konsolowego Drivera 3 - doskonały model jazdy, dynamiczne pościgi, interesującą fabułę i dużą liczbę autentycznie różnych aut do wyboru – czeka na prawdziwy hit. Hit, jaki graczom PC-towym jak najbardziej się należy. Chwila prawdy nadejdzie już we październiku... **|CDA|**

KONKURS
Z DRESZCZYKIEM
SMS!

Do wygrania książki **Stephena Kinga** „Rok Wilkołaka" oraz **Jeffreya Deavera** „Konflikt interesów".

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytania konkursowe:

Na podstawie powieści Jeffery Deavera powstał film:

A) Bad Boys
B) Kolekcjoner kości
C) Raport Pelikana
D) Ronin

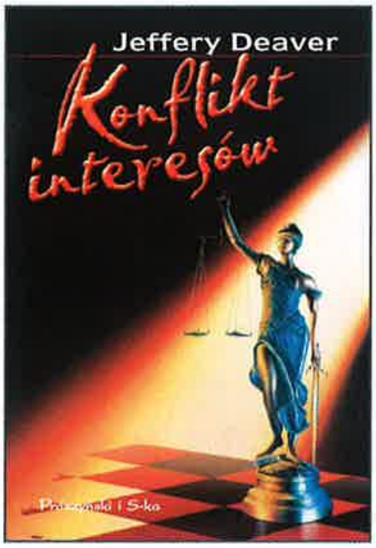
Który film NIE powstał na podstawie prozy Stephena Kinga:

A) Bastion
B) Lśnienie
C) Resident Evil
D) Christine

Prawidłowe odpowiedzi proszę wpisać według schematu: **CA.PR.X1X2**, gdzie **X1** to odpowiedź na pierwsze z pytań, **X2** odpowiedź na pytanie drugie (np. CA.PR.AB).

Poprawną odpowiedź prześlij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 września.

Powodzenia!



To nie tylko doskonale napisana powieść sensacyjna, lecz również cenny dokument, ukazujący kulisy świata wielkiego biznesu. Zaglądając za zamknięte drzwi szacownej firmy prawniczej, poznajemy zasady funkcjonowania, zwyczaje, słabości i motywy działania rekinów amerykańskiej finansjery.

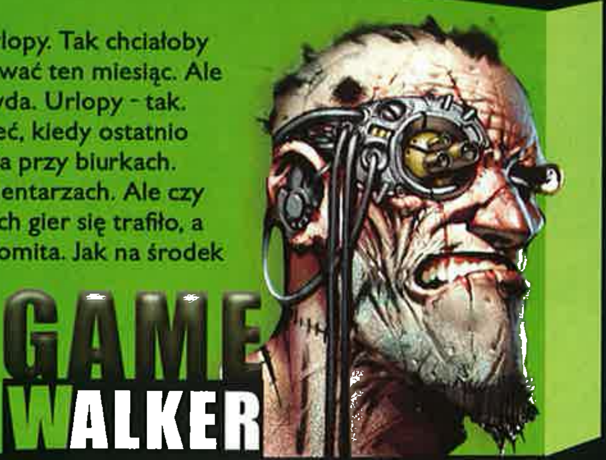
Groza nadeszła w styczniu - przy pełni księżyca... Pierwszy poznał ją kolejarz, uwięziony w zaspach. Jej kły rozdarły mu ardło. W miesiąc później kobieta w przytulnej sypialni powitała ją krzykiem. Za każdym razem, gdy na niebie płonie krągła tarcza księżyca, małe miasteczko Tarker Mills ogarnia paraliżujący strach...

STATYSTYKA: ZRECENZOWANO 18 GIER.

AKCJA/TPP - 8 RTS - 3 FPS - 1 PRZYGODOWE - 2 CRPG - 1 POLONIZACJE - 3

Nadesłał: Mival.

Hej!
Bieda z nędzą i urlopy. Tak chciałoby się scharakteryzować ten miesiąc. Ale to byłaby nieprawda. Urlopy - tak. Trudno powiedzieć, kiedy ostatnio cała ekipa siedziała przy biurkach. Widać to po komentarzach. Ale czy nędza? Parę fajnych gier się trafiło, a jedna nawet znakomita. Jak na środek letniego sezonu ogórkowego - całkiem nieźle.



Airline 69

Gatunek: erotyczno-przygodowa
Podobne do: Przygody Ryśka: Wyspa Miłości
Wymagania: Windows 98/ME/XP, Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM
Autor recenzji: Czarny Iwan
Ocena: 4+
Internet: www.marksoft.com.pl
Testowane na: AMD Athlon 1,7 GHz, 256 MB RAM, GeForce4 Ti 4200 AGPX8 – zero problemów
Demo: na szczęście brak
Strona w CDA: 088

Od autora: Podstarzała już z wyglądu przygodówka, dla tęskniących do kobiet pokroju Luli. Tym razem główna bohaterka zwie się ChouChou, ale spełnia raczej rolę... rekwizytu. Dla fanów Wet: The Sexy Empire diament w platynie. Dla pozostałych graczy kolorowe szkiełko w plastiku.
Qn`Ik: Dno. Może siedem lat temu oceniłbym ją na około 6. Teraz – warto jedynie podziwiać pracę ludzi od PR. „Zestaw do samodzielnego dmuchania" i inne sztuczki były naprawdę pierwsza klasa.
Hut: Może i dno. Ale jak samotny siedzisz wieczorem w domu, nie masz gdzie i z kim pójść, a wideo właśnie się zepsuło... Zostaje tylko Airline 69...
Smuggler: Powiem dosadnie – lepiej wówczas kupić Catsa i chipsy. Taniej wyniesie i przynajmniej będą miłe wspomnienia. Dla mnie to żałosna próba zarobienia paru złotych na napalonych graczach.
Mac Abra: Przy tej grze Benny Hill to szczyt wyrafinowania. Dla mnie 3+ - głównie za klasyczną rysowaną grafikę

Aura

Gatunek: gra przygodowa
Podobne do: Myst: The Exile, Myst: The Exile... i może jeszcze do Myst: The Exile
Wymagania: P 3 800, 64 MB, karta grafiki 32 MB, Win 9x/00/ME/XP
Ocena: 7
Autor recenzji: EGM
Internet: http://auragame.com
Testowane na: PII 800MHz, 256 RAM, Radeon 9200
Demo: DVD 09/04
Strona w CDA: 086

Od autora: Nieco statyczna przygodówka z niezwykle urokliwą grafiką i zaskakująco dobrze zrobionymi animacjami. Miłośnicy TRUDNYCH gier przygodowych będą mieli satysfakcję, innym "wekom" odradzam.

Mac Abra: Słowo TRUDNE w tym opisie należy rozumieć "bardzo trudne".
Qn`Ik: Rosjanom gratulujemy grafików.
Smuggler: I kawioru. I blinów. I blinów z kawiorem. I soljanki. I Smir... boeuf Strogonowa. I jeszcze wielu rzeczy... Ale akurat nie wiem, czy Aury... zimno tam u nich.
gem: ...I Aurory! I Potiomkina! I pancernika "Marat", zatopionego bombą Hansa Ulricha Rudela!
Mac Abra: Przepraszamy, ale Gem.ini pisał to tuż przed wyjazdem na urlop i tuż po zakończeniu grania w Codename: Panzers. Trochę go to osłabiło.
eld: A gemowi gratulujemy urlopu w jedyny słoneczny tydzień tego lata. KU***, ja to przez 8 dni miałem tylko 1 (JEDEN!) dzień, kiedy słońce przebiło się przez chmury. Kogo nie stać na tropiki, ten musi moknąć pod polskim niebem.
Czarny Iwan: Prawdziwa przygoda dla umysłu. Można ugotować sobie szarą masę tkwiącą pomiędzy uszami. Po co więc tropiki.
Allor: Jak to mówią (zgodnie z prawdą zresztą): po co jechać do Grecji czy Chorwacji, skoro za te same pieniądze można odpocząć nad naszym morzem?
Mac Abra: To ja jednak wolę Grecję w takim razie.
Hut: Za to na polskich plażach - panny! Panny!

Mac Abra

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): bystry umysł, poczucie humoru, tolerancja dla moich słabości, może do tego być ładna. :)
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): kot, bo nie zmusisz go, żeby cię słuchał. Co najwyżej możesz być jego kumplem. O ile na to zasłużysz.
Polityka to dla ciebie: śmierdząca sprawa, śmierdzące pieniądze.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: lubiłem język polski, historię, swoją paczkę i czas, gdy wystawiono już oceny na półrocze/koniec roku – za ogólny brak stresu.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: poza złamaniem dwóch kości w stopie (o czym przekonałem się dopiero na drugi dzień, po 500 km podróży pociągiem) nic gorszego mnie nie spotkało. No, chyba że widok pani Beger i obleśnego Rysia Cz. *„Pójdę z każdym, kto mi da jakieś stanowisko"* w TV.
Co chciałbyś robić za 10 lat: tak samo jak dziś - coś, co będzie mi sprawiało przyjemność i co sam będę chciał robić...

Eugeniusz Siekiera

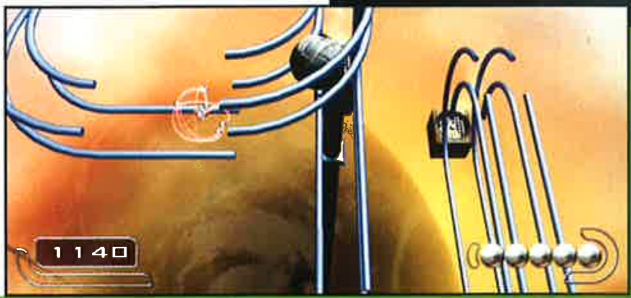
Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): nie istnieje. Ideał był idealny, idea... Dla mnie to tylko platońskie fanaberie.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): lubię koty. Dlaczego? Kojarzą mi się z niezależnością.
Polityka to dla ciebie: coś, czym się brzydzę. Definicja polityki wg polskich standardów - sztuka mataczenia, krętactwa i odkładania kasy na prywatne konta. Trzeba przyznać, że nasi politycy osiągnęli mistrzostwo w tej dziedzinie.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: nie lubiłem niektórych nauczycielek w szkole podst. To dopiero były zołzy. Przy tych heterach reszta mojej edukacji była niczym droga fiołkami usłana.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: nie przypominam sobie, bym miał kiedykolwiek naprawdę groźny wypadek.
Co chciałbyś robić za 10 lat: żyć sobie spokojnie, na luzie, bez nerwów... Nie myśląc, czy starczy mi kasy do „pierwszego".

Ballance

Gatunek: zręcznościowo-logiczna
Podobne do: niepodobne do większości
Wymagania: PII 350MHz, 64 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 8 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.ballance.org/
Testowane na: Duron 1,6@2,0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro, 1024x768, anizo i FSAA ze sterowników - chodziło całkowicie płynnie.
Demo: CD/DVD 09/04
Strona w CDA: 082

Od autora: Doskonała, świeża gra. Wariacja na temat Marble Madness sprzed lat (toczymy się kulką przez labirynt). Wsysa jak odkurzacz, niestety etapów jest tylko 12, co wystarcza na kilka godzin (na szczęście zakończenie jest otwarte). ;) Do tego świetny surrealistyczny klimat budowany przez prostą, acz bardzo wysmakowaną grafikę. Kto nie zagra, ten trąba.

Smuggler: Na screenach wygląda niezbyt zachęcająco. Ale jak już się odpali (choćby demo), to naprawdę trudno się oderwać.
Mac Abra: Kolejny dowód, że wystarczy dobry pomysł na grę (i jego dobra realizacja), by grywalność gierki przysłoniła niezbyt efektowną grafikę. Doskonała gra dla każdego!
Allor: Już widzę, jak Ballance II walczy na szczycie list przebojów z Doomem III. ;) Może i dobra jest, ale to przecież w najlepszym przypadku tylko kilka godzin gry. I to bez rozwalania Obcych! Zdecydowanie nie dla każdego.
Mac Abra: Śmiej się – ale czuję, że będę częściej wracał do Ballance niż Dooma 3. Bo ile razy można strzelać do tych samych Obcych w tym samym miejscu? A tu trzeba myśleć...
Hut: Gadanie. Dooma jeszcze nie widziałeś.
Mac Abra: Ale znam swoje gusta. Poza CoD i MoH nie znam gier FPS, do których chciałoby mi się często wracać.



Blitzkrieg: Horyzont W Ogniu

Gatunek: RTS
Podobne do: czyżby do... Blitzkrieg?
Wymagania: PII 450, Win 98/Me/2000/XP, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB, 4xCD-ROM
Ocena: 6+
Autor recenzji: eld
Internet: http://www.blitzkrieg.de
Testowane na: AMD 1700, 512MB RAM, GeForce 4200. No ba, ma się ten sprzęt co nie?
Demo: brak
Strona w CDA: 080

Od autora: Jakże szybko zdewaluował się Blitzkrieg! Do niedawna idealny ertees osadzony w realiach II wojny światowej, dziś śmieszy swą archaiczną grafiką i ubogim realizmem oraz małą ilością opcji.

Qn'ik: A ja gratuluję kłamliwej reklamy Horyzontu. W niej można znaleźć cytat z recenzji CDA... Ale nikt nie raczył tam napisać, że ów odnosi się do PIERWSZEJ części gry i pisany był kilkanaście miesięcy temu... Bardzo to nieładnie, panowie dystrybutorzy.
Mac Abra: Fakt, zagranie niezbyt ładne, choć formalnie OK – jako że reklamowany jest dodatek do gry. Eld ma rację – dewaluacja gier jest ogromna. To, co zachwycało rok temu, dziś zbywane jest wzruszeniem ramion.
Czarny Iwan: Wzruszam.
Hut: Nie wzruszaj się.
Allor: Zwłaszcza po Soldiers i (a właściwie przede wszystkim) Codename: Panzers. Wzruszam.
Mac Abra: Yeah!

City Of Heroes

Gatunek: MMORPG
Podobne do: Freedom Force , tyle, że z trybem online
Wymagania: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 2 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.coh.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200, łącze 2 MB (śmigało jak Superman, zarówno pod względem silniczka graficznego, jak i łącza internetowego)
Demo: brak
Strona w CDA: 094

Od autora: Rewelacyjna gra RPG o superbohaterach, której jedyną słabością jest to, że do końca nie może się zdecydować, czy rzeczywiście jest sieciówką, czy zwykłym „rolplejem" dla jednego gracza. Ten szpagat powoduje, że gra ostatecznie się nudzi, ale zanim do tego dojdzie, daje kupę frajdy.

Smuggler: Nie mam Netu w domu, „do widzenia".
Qn'ik: Ja mam Net w domu, ale nie mam czasu na MMORPG-i. A żeby grać w to "z doskoku", to trochę mi szkoda pieniędzy.
Czarny Iwan: Też się pożegnam.
Allor: „Do widzenia", choć Neta mam, ale już nie tyle kasy przy takim braku czasu. Zdecydowanie wolę zwykłe RPG-i.
Mac Abra: Cóż, gdyby miało singla, to bym może pograł... Ale tak...

Smuggler

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): uroda Euroazjatki i charyzma młodej Kate Bush. Do tego dobrze poukładane w głowie.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): pieczony prosiaczek. Bo pyszny :) No i Garfield.
Polityka to dla ciebie: coś, co omijam szerokim łukiem.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: momentu gdy na matematyce/fizyce pani sunęła paluszkiem wzdłuż listy w dzienniku w niepokojącej bliskości mego nazwiska.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: mając niecałe 5 lat, wsadziłem prawą łapę po łokieć do sieczkarni, która zgodnie z nazwą zrobiła z niej (krwawą) sieczkę. Jakim cudem lekarzom udało się ją uratować, tego nie wiem do dziś... ale jestem do dziś im za to wdzięczny.
Co chciałbyś robić za 10 lat: najchętniej to chciałbym sobie leżeć pod palmą kokosową i liczyć odsetki od ogromnego kapitału, który w tym czasie zgromadzę. Ale coś mi się wydaje, że to nierealne...

Qn'ik

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): niekonwencjonalna, inteligentna, delikatna, z dużym poczuciem humoru, szczupła, długowłosa brunetka. W skrócie: Ula. :)
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): do tej pory moje dwa psy, w przyszłości dołączy do nich królik (który jest w planach). :)
Polityka to dla ciebie: taki tygodnik, który czytam co tydzień.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: dyrektorki. Nie lubiłem.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: nic szczególnie efektownego. Wciąż mam wszystkie kończyny.
Co chciałbyś robić za 10 lat: żyć. Całkiem nieźle żyć.

EGM

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): hmmm... jak wiadomo, ideałów nie ma, więc człek musi się zadowalać tym, co mu wpadnie w ręce.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): zwierzak z Muppetów. Wiadomo, dlaczego.
Polityka to dla ciebie: coś gorszego od pedofilii. Powiedzmy: nekrofilia ze skłonnościami do zoofilii.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: lubiłem matematykę i polski. Nie lubiłem Przysposobienia Obronnego - mieliśmy wyjątkowego idiotę nauczyciela (były wojskowy z tych, co to „nie matura, leć chęć szczera...").
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: kiedyś żołnierz, któremu kazałem pilnować znalezionego niewybuchu (sam zadzwoniłem po saperów), po godzinie przyniósł mi to świństwo na dyżurkę, bo był głodny i spieszyło mu się do żarcia. Zardzewiałe wrzeciono było niemieckim pociskiem do moździerza o zapalniku tak czułym, że wybuchał od kichnięcia pchły...
Co chciałbyś robić za 10 lat: za dziesięć lat chciałbym być nieprzyzwoicie bogatym nierobem.

Codename: Panzers - Phase One

Gatunek: RTS
Podobne do: Warrior Kings, odrobinkę do Soldiers: Heroes of WWII
Wymagania: 98/ME/2K/XP, 750 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 9+ i znak jakości
Autor recenzji: gem
Internet: www.panzers.de
Testowane na: XP, 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM i w 1024 x 768 x 32 w pełnych detalach, ale bez AA - bez zarzutu
Demo: CD/DVD 09/04
Strona w CDA: 070

Od autora: Spełnienie redakcyjnych marzeń! RTS, jakim miało być Soldiers: Heroes of World War II! Trzy kampanie - niemiecka, radziecka, aliancka (dostępne także w trybie cooperative!), ponad 100 wiarygodnych historycznie jednostek i cudowna oprawa audio-wizualna (w tym także autentyczna fizyka) sprawiają, że do 10/10 zabrakło Codename: Panzers bardzo, bardzo niewiele. Uwaga: premiera polskiej wersji językowej - już 1 września!

Mac Abra: *[uśmiecha się błogo]*
Qn`ik: Ja tu tylko sprzątam, ale podczas gry gemowi uśmiech z twarzy nie schodził, a realizm docenił nawet Mac Abra... To musi więc być coś wielkiego.
eld: Powiem jedno - TO SKANDAL, ŻE TA GRA PRZYSZŁA W WERSJI NIEMIECKOJĘZYCZNEJ, przez co mogłem tylko patrzeć na wyczyny gema, bo z niemieckiego to ja szprecham tylko speeche z Enemy Territory. Świetna giera!
Allor: Łączę się w żalu! Bo jak znam życie, to wersję PL przyślą w jednej kopii i trzeba się będzie w kolejkę ustawiać, by zagrać...
Smuggler: Widziałem demko polskiej wersji – wygląda na to, że Cenega wyciągnęła wnioski z batów, jakie dostała za lokalizacje kilku ostatnich gier. Polski lektor brzmiał zawodowo, a napisy miały sens.
Czarny Iwan: Niezwykła giera. Już się nie martwię długimi, zimowymi wieczorami.
Hut: A myślałem, że to Soldiers zarządzi. Tym razem wygląda na to, że to Codename: Panzers jest królem!

Emergency Firefighter

Gatunek: zręcznościowa/symulator
Podobne do: Fire Chief (tematyka)
Wymagania: Win 98SE/Me/XP, P 400 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 3
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.cdmaniak.pl
Testowane na: Athlon 2200XP, GB RAM, GF4Ti (czasem animacja się rwała!)
Demo: kiedyś było w CDA, ale nie wiadomo, pod jaką nazwą... serio!
Strona w CDA: 068

Od autora: Symulacja strażaka. Teoretycznie spełnia marzenia małych chłopców. W praktyce raczej frustruje.

Allor: Nie „raczej", a „jedynie", wtedy to zdanie będzie miało sens i będzie pasowało do oceny.
gem: Eeee, Qniu. Ja nie miałem takich marzeń. Ja chciałem być doktorem. No wiesz, doktorem...
Qn`ik: Doktorem? Aaaa, doktorem! Eee...
Smuggler: Może jeszcze psychoterapeutą? No wiesz, psychoterapeutą...
eld: Ja tam chciałem być grabarzem. No wiesz, grabarzem...
Mac Abra: Cholera, wierzę ci! No wiesz, wierzę...
Czarny Iwan: A po cichutku każdy marzył o dużej sikawce, co? Kłamczuchy.

Ground Control II: Operation Exodus

Gatunek: RTS
Podobne do: Ground Control
Wymagania: PIII 700 MHz, 128 MB RAM, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Allor
Internet: http://www.groundcontrol2.com/
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200
Demo: DVD 09/04
Strona w CDA: 078

Od autora: Niesamowita grafika, świetna oprawa graficzna, ale trochę koślawa sztuczna inteligencja i jak dla mnie - zbyt szybkie tempo gry... Ale nie zmienia to faktu, że grywalna jest, i to bardzo!

Mac Abra: Całkiem, całkiem. Co prawda, póki co mówię to tylko na podstawie dema, ale nie ukrywam, że zamierzam wziąć sobie tę grę na czas urlopu/wakacji do „przetrawienia".
Hut: Yeah! Rewelka. Dawno już nie grałem w RTS-a, bo mnie zwyczajnie nudziły. A Ground Control II wymiata.

gem

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): twoja mama. No, powiedz, żem źle wybrał. ;P
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): pies. Bo się szczerze cieszy, jak mnie widzi.
Polityka to dla ciebie: coś, w czym - jak się zdaje - nie obowiązuje etyka.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: koleżanki. Lubiłem.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: połknięcie dwuzłotówki w wieku lat trzech może... Chcieli mnie zabrać do szpitala. Skończyło się na strachu.
Co chciałbyś robić za 10 lat: rentier już obsadzony? Tak też myślałem...

Hut Sędzimir

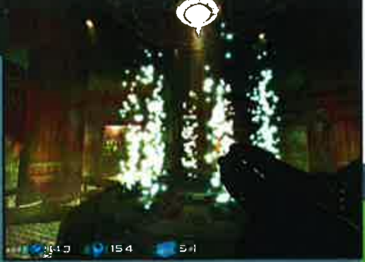
Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): tak szczerze to się ostatnio zraziłem do ideałów, więc nie będę się wypowiadał. Jeśli będę z nią, przy niej i dla niej szczęśliwy, to będzie ideał.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): rybka-bojownik o imieniu Paulo vel. Paweł. Otrzymana od prawie ideału kobiety – nie tego, na którym się zawiodłem.
Polityka to dla ciebie: powód, by nie włączać telewizora i nie czytać gazet.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: hmmm, tak jak gem - koleżanki. No i koniec roku.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: upadek na plecy z pierwszego piętra szkoły podstawowej. Pamiętam do dziś, jak nie mogłem złapać tchu...
Co chciałbyś robić za 10 lat: Coś fajnego? Nie narzekać, o!

Cormac

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): a jak ona to przeczyta? :p Prawdę mówiąc sam nie wiem, jaki jest mój ideał kobiety POZA AKTUALNĄ DZIEWCZYNĄ. :) Natalie Portman jest w sumie milutka i chyba w moim typie.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): będę lojalnym właścicielem i odpowiem, że mój pies (airdale terrier) Webster. Kiedyś fascynowały mnie rekiny. Miewam takie dni, że też bym chciał móc tak do kogoś podpłynąć i up***** mu nogę, jak jakiś *carcharodon carcharias*. :)
Polityka to dla ciebie: nic specjalnie ciekawego, aczkolwiek potrafi dostarczyć czasem rozrywki.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: w liceum bardzo lubiłem zajęcia z polskiego i biologii. Z perspektywy czasu nie znajdę już chyba rzeczy, których autentycznie nie lubiłem. To były przyjemne 4 lata. A w podstawówce nie lubiłem baranów z 8c (do czasu, jak my staliśmy się „ósmą ce"). :)
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: jak miałem jakieś 5 czy 6 lat, udało mi się wyp******* na rowerku z dodatkowymi kółkami. :) Na pysk. Na żwir. Blizny na szczęście po jakimś czasie zeszły.
Co chciałbyś robić za 10 lat: coś przyjemnego i dającego szansę na utrzymanie się. Chciałbym zawodowo zajmować się muzyką lub dziennikarstwem. Nie miałbym nic przeciwko pisaniu o grach.

The Kreed

Gatunek: FPS
Podobne do: no FPS normalny przecież, nie? ;)
Wymagania: P III 800 MHz, 128 MB RAM, Win 98/ME/2000/XP, akcelerator z 32 MB i obsługą T&L (od GF2 wzwyż)
Ocena: 6+
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://www.kreed3d.com/
Testowane na: Duron 1.6@2.0, 512MB DDR, Radeon 9500@pro. Detale na maksa, cięło się rzadko.
Demo w CDA: DVD 09/04
Strona w CDA: 076



Od autora: Całkiem przyjemny shooter osadzony w odległej przyszłości. Żadne objawienie, ale jest na co popatrzeć, bo autorski engine prezentuje się bardzo porządnie. Bardzo dobry design etapów, zróżnicowanie, spory arsenał. Kilka rzeczy można by poprawić, choćby koszmarne głosy. Myślę, że warto dać szansę demku.

Smuggler: Dla mnie jednak rozczarowanie. Był przecież czas, gdy Kreeda lansowano na jedną z nadchodzących gwiazd gier FPS... A dostaliśmy przeciętniaka.
eld: Ocena zdecydowanie za wysoka, ale tak to jest, jak się ktoś nie zna na fpsach. Taaa, też pamiętam, jakim to objawieniem miał być Kreed. Tymczasem jest tak oryginalny jak każda kolejna płyta Iron Maiden - buehehehe.
CormaC: I co, myślałeś, że będziesz miał ostatnie słowo i się możesz wyzłośliwić w „wyrafinowany" sposób? :p
Mac Abra: Wizualnie tak o 3 lata w plecy. Po odpaleniu demka wytrwałem przy nim ze 3 minuty.
gem: Miał być konkurentem dla DOOM-a 3. Okazał się konkurentem co najwyżej dla Chasera.
Qn`ik: Autorzy się spieszyli z premierą, nie ma co. Jako budżetówka - czemu nie.
Czarny Iwan: Wspaniały, w pełni sprawny zabytek. Choćby za to warto docenić gierę.
Allor: Pod warunkiem że nie ma się nic ciekawszego do roboty i nie trzeba za nią samemu płacić.

Mashed

Gatunek: ścigałka
Podobne do: Igninition, Micro Machines
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 410 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: www.getmashed.net
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200, łącze 2 MB (oj, pędziło jak z dopalaczem – ale to normalne przy takiej grafice)
Demo: brak
Strona w CDA: 092

Od autora: Oldschoolowa zręcznościowa ścigałka w bardzo dużym stopniu korzystająca z pomysłów znanych już z Micro Machines czy Ignition. Nie byłoby w tym nic złego – to przecież zabójczo grywalne giery – gdyby nie fakt, że oprawa graficzna też jest... odlschoolowa. Gdyby była na poziomie 2004 roku, Mashed byłby superhiciorem. Tak jest bardzo miodną gierką, którą naprawdę warto kupić, jeśli ktoś wypuści ją w budżetowym przedziale cenowym.

Smuggler: Sympatyczne, na czas jakiś, byle nie za długi.
Qn`ik: Gdyby dodawali mashed potatoes... Ale i tak to gra z tych, w które można grać i przestać, grać i przestać... W dużych dawkach niekoniecznie, ale kilkunastominutowe sesje – jak najbardziej.
Czarny Iwan: Wysyp jakiś potworków czy co? Nie polecam.
Allor: No tak, dla Dziadka Iwana za szybka i się zniechęcił...

Podróż do wnętrza Ziemi

Gatunek: przygodowa
Podobne do: The Longest Journey, Kameleon
Wymagania: P3 500, 64 MB RAM, Win 9x/00/ME/XP, karta grafiki 16 MB
Ocena: 7+ [polonizacja]
Autor recenzji: EGM
Internet: www.techland.pl
Testowane na: PII 800, 256 MB RAM, Radeon 9200
Demo: polskiego dema brak
Strona w CDA: 099

Od Autora: Bardzo poprawnie zrobiona polonizacja, co prawda, tylko w warstwie tekstowej, ale może to w rzeczy samej najlepsza opcja. Gra dla wszystkich od lat 9 do 99.

Mac Abra: Prawda ci to. Rzetelna rzemieślnicza robota. Ani więcej, ani mniej. Żeby było jasne – to jest komplement. Wolę coś takiego w spolszczeniu niż jakieś udziwnione eksperymenty. Grać się da, nie ma niczego, co by naprawdę wnerwiało... Tak trzymać.
Qn`Ik: Podróży gratulujemy... A do diabla z tym!
gem: Niektórzy podróżują do wnętrza Ziemi. Inni - na wybrzeże! Bo po co wypoczywać w Grecji czy Hiszpanii, jeśli można za te same pieniądze nad Bałtykiem! :P
Mac Abra: Godny podziwu patriotyzm. Ale powiem ci po cichu, że wolę okolice, w których morze jest cieplejsze... Ja mam jeszcze półtora miesiąca do urlopu!!! *[szloch]*.
eld: Ciebie stać na cieplejsze morze, nas – NIE!
Mac Abra: A po co ci morze? Wiesz, ile ono miejsca zajmuje? Kup sobie na początek jakieś jezioro albo rzeczkę, a nie od razu morze!
Czarny Iwan: Może załatwi go fala przyboju. Trzeba mieć nadzieję.
Mac Abra: Hehe, wracam samolotem dokładnie 11.09... Przyznam, że troszkę mnie to jednak deprymuje...

Eld

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): bogata, żeby mogła pielęgnować moje idiotyczne hobby, czyli pisanie tekstów w CDA.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): kobieta, bo tak.
Polityka to dla ciebie: lubię się pośmiać z tych bucow i ich bezsensownych ustaw.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: tego samego, co kilka numerów wstecz. Czemu pytania w ankietach się powtarzają? *[Pytanie jest PODOBNE, ale nie takie samo – SMG.]*
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: za dużo takowych miałem, by wymieniać...
Co chciałbyś robić za 10 lat: nie wypełniać tych debilnych ankiet w Gejwalkerze.

Czarny Iwan

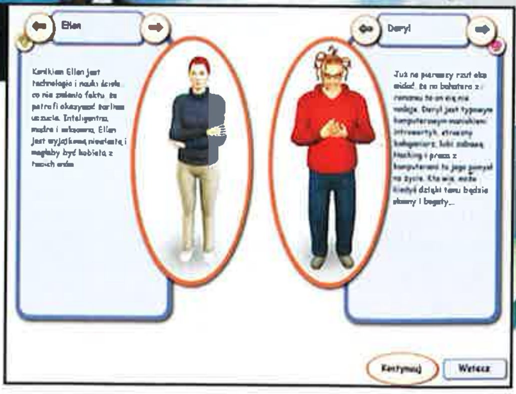
Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): chlapnę sloganem: nie ma ideałów. Zgranie myśli i silne prądy emocji to już wiele.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): nawet dwa - rybki. Ciągle się ganiają po akwarium, przenoszą kamienie w pyskach i kopią nory. Zeżarły już z pięć innych ryb, które wrzuciłem im dla towarzystwa.
Polityka to dla ciebie: w wydaniu PL - walka o stołki i przywileje.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: panią Sopińską ze SP 50 we Wrocku - lubiłem. Prawdziwy nauczyciel.
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: wpadłem pod motor. Strzał był tak silny, ze wyleciałem z butów – doslownie. Miałem długie wakacje w szpitalu.
Co chciałbyś robić za 10 lat: dalej świetnie się bawić.

Singles PL

Gatunek: SIM
Podobne do: The Sims
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 970 MB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 7+
Autor recenzji: Sir Torpeda
Internet: http://www.singles.techland.com.pl
Testowane na: Celeron 2 GHz, 512 MB RAM, Radeon 9500 PRO, Win XP (niestety przycinało)
Demo: brak
Strona w CDA: 099

Od autora: Spolszczenie jest OK – trudno tu napisać coś więcej, tym bardziej że Techland nie miał za bardzo co tłumaczyć... Cena jednak jest nieco zbyt wysoka jak dla gry nieoferującej zbyt wiele swoim odbiorcom.

Mac Abra: Po polsku czy nie - mnie takie gry nudzą. Nawet gdy można widzieć gołe panienki. Do tego font nie za szczęśliwie w grze dobrano.
Hut: Ale za to teraz jak dojdzie co do czego, słychać „tak, tak!", a nie „yeah, yeah!". Przynajmniej potencjalnie słychać.
Qn'ik: Singles gratulujemy napisów na pudełku.
gem: Singlom gratulujemy przede wszystkim tego, że już wkrótce będą mogli tworzyć Threesomes...
Allor: Czyli trójkąciki – ciekawe, czy u nas tej gry nie zabanują...
eld: Cziki na pudełkach - TAK! Singels/Sims - NIE!



Soldner: Secret Wars

Gatunek: shooter
Podobne do: Joint Operations: Typhoon Rising
Wymagania: P4 1.4 GHz, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB, Windows 98/2000/ME/XP
Ocena: 4
Autor recenzji: eld
Internet: http://soldner.jowood.com
Testowane na: AMD 1700, 512 MB RAM, GeForce 4200. No ba, ma się ten sprzęt co nie?
Demo: tylko multi
Strona w CDA: 090

Od autora: Z wielkiej chmury ledwie pokropiło. Zapowiadany był hit, wyszedł kit. Baaardzo słaba kalka serii BF i Joint Operations.

Mac Abra: Podpisuję się pod każdym słowem. Rozczarowanie, jedno z większych w tym roku. I do tego brzydkie toto.
Qn'ik: Równie fascynujące, co wczasy organizowane przez WKU. Na szczęście mniej realistyczne – no i można wyłączyć po chwili.
Allor: Pamiętam, jak się na to napaliłem! Ale jak zobaczyłem demko, to mi przeszło. Bardzo szybko.
Smuggler: Mnie dokładnie po 10 minutach i 5 sekundach. Gdy po 10 minutach „łezienia" po lesie (nie działo się NIC!) zaciukano mnie w 5 sekund. Uśmiałem się serrrdecznie i podziękowałem za współpracę, klikając uninstall.

SpellForce: Zakon Świtu

Gatunek: cRPG/RTS
Wymagania: PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Win98/ME/2000/XP, akcelerator 32 MB
Ocena: 8
Autor recenzji: CormaC
Internet: http://spellforce.jowood.com/
Demo: brak dema PL
Strona w CDA: 098

Nie trzeba było tu przychodzić! Myślisz, że twoje skomlenie coś zmieni?

Od autora: Rewelacyjna gra za rewelacyjną cenę (zaledwie 20 złotych)! Lokalizacja kinowa, tłumaczenie rzetelne. Kilka drobnych baboli natury technicznej (brakujący wyraz etc.) oraz tu i ówdzie „dziwne" (choć zrozumiałe) zdania, będące jednak zapewne efektem sposobu, w jaki program skleja teksty z uniwersalnych fragmentów. Za taką cenę to jest prawdziwa okazja!

Mac Abra: Za tę cenę można wybaczyć parę potknięć.
Smuggler: Nie powiem, żeby to było szczytowe osiągnięcie CDP w dziedzinie polonizacji... ale całość jak najbardziej do przełknięcia.
Qn'ik: SpellForce'owi gratulujemy ceny.
Mac Abra: Qn'ikowi gratulujemy inwencji. :)
gem: Tanie i dobre. I nie, w tym przypadku nie ma tu sprzeczności.
Allor: Podobnie jak w przypadku uniwersalnej taśmy klejącej. :)
eld: Słoneczne wakacje nad ciepłym polskim morzem - to jest sprzeczność, a nawet absurd.
Qn'ik: Ty, cicho, bo cię oksymoronem poszczuję!
Smuggler: A idź ty, bo jak walnę w paralelę, to ci antonim odleci...

Spider-Man 2

Gatunek: zręcznościowa
Podobne do: Spider-Man: The Game
Wymagania: Win 98/Me/2k/XP, Procesor: 800 MHz, RAM: 128 MB, grafika: 16 MB
Ocena: 6
Autor recenzji: Qn`ik
Internet: www.activision.com/microsite/spider-man
Testowane na: wielokrotnie mocniejszym sprzęcie niż ten z minimalnych wymagań - działało prawidłowo
Demo: CD/DVD 08/04
Strona w CDA: 084

Od autora: Marna popłuczyna po tym, co dostali konsolowcy, jednak nawet mimo to skakanie pomiędzy budynkami Manhattanu i strzelanie z pajęczyny jest w jakiś sposób przyjemne. Do oceny możecie dodać minus.

gem: Mój pajęczy instynkt ostrzega! Zaraz, zaraz... Przecież ja jestem arachnofobem... :\
eld: Pamiętam, jak na Dembowskiego mieszkało kilka duuużych pająków. Szkoda, że nie widzieliście, jak gem wskakiwał ze strachu na biurko. :)
Mac Abra: Bo mu ręce wykręcały. Dlatego zaczął chodzić na siłkę.
Smuggler: Dajcie gazetę - pac!!! Pac! Pac! I do widzenia, Spider-Man. (PS Biedny gem, pojechał na urlop i nie może się teraz odszczeknąć).
Hut: Zgadza się - pająki były straaaaaaaaszne. Ze strachu wrzucaliśmy im ofiary za szafę, a przy przeprowadzce, nawet jej nie ruszaliśmy, żeby się nie rozbudziły.
Allor: I tak wystarczało, że się tunelami wentylacyjnymi jak Obcy przemieszczały, przez co można się było na takiego potwora natknąć dosłownie wszędzie.
Czarny Iwan: Już gotuję się na premierę kinową.

Allor

Twój ideał kobiety (poza aktualną żoną/dziewczyną itd.): ideały są dwa: efekty pracy grafików i/lub malarzy twarzowych oraz dowolny przedstawiciel płci przeciwnej, gdy się w nim zakochasz. Obydwa przypadki miłe, ale albo wirtualne, albo dość nietrwałe, bo takich idealnych ideałów po prostu nie ma*.
Twój ulubiony zwierz (i dlaczego on): nie będę odkrywczy, bo jest to kot. Są miłe, puszyste, mruczące i walczą o swoje, co nieźle uczy sztuki kompromisu (lub prania efektów swych braków w tym zakresie).
Polityka to dla ciebie: a fuj.
W szkole lubiłem/nie lubiłem: w sumie wspominam swoją edukację dość pozytywnie, jeśli nie liczyć rosyjskiego. W podstawówce przez nauczycielkę (słynna na całą szkołę Tamara), a w średniej, bo kto widział ruski w mat-fiz-info??
Najgroźniejszy wypadek/zdarzenie, jakie miałem w życiu: nauka latania po spotkaniu rowerka z samochodem – miałem potem miesiąc wakacji z zagipsowaną rączką przy bardzo dużych upałach. Koszmar!
Co chciałbyś robić za 10 lat: to, co lubię, umiem i co sprawia mi przyjemność. Ale że wtedy tak gdzieś jakoś mój potomek będzie szedł/szła do szkoły, więc pewnie tej przyjemności i lubienia zbyt wiele nie będzie...

(*) oczywiście poza aktualną żoną/dziewczyną i to wcale nie dlatego, że spanie na wycieraczce miłe nie jest :)

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

Gatunek: Role-Playing Online
Podobne do: EverQuest
Wymagania: 98/ME/2K/XP, 900 MHz, 256 MB RAM, 32 MB VRAM
Ocena: 3
Autor recenzji: gem
Internet: www.starwarsgalaxies.com
Testowane na: XP, 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128 MB VRAM i w 1024 x 768 x 32 w pełnych detalach - ledwo ledwo...
Demo: brak
Strona w CDA: 096

Od autora: Rozczarowanie boleśniejsze niż „zadrapanie" Dartha Maula w walce z Obi-Wanem. Star Wars Galaxies - role-playing w świecie Gwiezdnych Wojen, nie tylko nie dorównuje Knights of the Old Republic, ale jest ledwie grywalne. A do tego trzeba za to regularnie płacić...

Qn`ik: Obserwowałem ekran gema przez kilka minut, gdy prowadził zaciekłe walki z wielkimi ropuchami. Nie zasnął chyba tylko przez te litry kawy, które wchłania.
eld: 3 oczka to stanowczo za dużo. Straszny crap.
Mac Abra: Kosmiczne rozczarowanie.
Allor: Określenie „płatna nakładka na IRC-a" jest jak najbardziej na miejscu i jak najbardziej niepozytywne.
Smuggler: Czy już mówiłem, że nie mam w domu Netu? No to „do widzenia".
Czarny Iwan: Właśnie! Żegnam panów!

The Suffering

Gatunek: akcja/horror
Podobne do: BloodRayne
Wymagania: PIII 1 GHz, 128 MB RAM, 2 GB HDD, Win 98/2000/ME/XP, karta graficzna 32 MB
Ocena: 8+
Autor recenzji: Constanty Foch
Internet: http://www.surreal.com
Testowane na: AMD 2000+, 512 MB RAM, GF4Ti4200, łącze 2 MB (pędziło tak, jakby ktoś uciekał przed stworami z Abbott Prison)
Demo: brak
Strona w CDA: 064

Od autora: Jedyna wada The Suffering to nieszczególnie udana oprawa graficzna, tutaj widać konsolowe korzenie gry. Poza tym jednak trudno przyczepić się do tej wydanej przez Midway gry akcji, w której strachów i dreszczy jest tyle, że spokojnie wystarczyłoby na 2-3 hollywoodzkie horrory. Poza tym gra dotyka dość istotnych kwestii moralnych, co akurat w naszej branży jest rzadko spotykane. Polecam!

Qn`ik: Ja w sumie też. Szkoda tylko, że na moim redakcyjnym Radeonie powyżej rozdzielczości 800 x 600 gra się kaszani. Poza tym jednak – rzetelny horror.
Czarny Iwan: Giera nieźle wciska w fotel. Szkoda, że w domu nie chce mi iść.
Allor: Hmmm, takie gry i tak lepiej wyglądają na dużym telewizorze przy wyłączonym świetle – a kupno konsoli jest teraz tańsze niż zrobienie upgrade'u kompa...
Mac Abra: Ma swój specyficzny klimat. Nie będę ściemniał, że to gra mego życia, ale popykałem sobie z przyjemnością i nie żałuję poświęconego na to weekendu. Gdyby jeszcze grafa była ciut lepsza...

HUT SĘDZIMIR

POD OBSTRZAŁEM

1. Jeśli redakcja to zestaw komputerowy, to Hut jest...

Mac Abra: Mocno podkręconym procesorem [tekstu].
Smuggler: Portem USB. Wszystko (niemal) tam podłączysz.
Qn`ik: Podkręconą do granic absurdu kartą muzyczną.
Ghost: Klawiaturą, i to bardzo szybką.
gem: Całym zestawem. Wiecznie highendowym!
eld: Szybkim kablem łączącym komp ze światem.
Czarny Iwan: Myszką optyczną z dużym kółeczkiem (no co, już wszystko zajęliście!)
Allor: Twardym dyskiem. Duuużo wie i jest szybki. Nawet bardzo.

2. Bohatera/potwora z jakiej gry przypomina?

Mac Abra: Z gry? Hm. Mnie raczej przypomina Hanka z Dexter's Lab, tylko bicepsy ma mniejsze. Ale pracuje nad tym.
Smuggler: Dopplegangera vel mimika. Gdzie się nie znajdzie, poradzi sobie.
Qn`ik: Strusia pędziwiatra.
Ghost: Skrzyżowanie Simsa z Singlesem i Idolem.
gem: Czarodzieja z perma-czarem „przyspieszenie".
eld: Jakiegoś wymoczka z Sims.
Czarny Iwan: Mike'a Lowreya z Bad Boys 2.
Allor: Invisible Stalkera z D&D – bo widać co najwyżej jedną jego kopię.

3. W jakim świecie gry i ew. jako jaka rasa czułby się jak ryba w wodzie?

Mac Abra: Łatwiej byłoby powiedzieć, gdzie miałby problemy. W Steel Panthers, bo bym go tam rozwalił. :).
Smuggler: Britney's Dance Bit jako Britney, hehehehe.
Qn`ik: W Europa Universalis jako skromny Władca Europy.
Ghost: Jako yo, bro.
gem: Jako Urb (z Urbz).
eld: Pogromca duchów w Ghostbusters.
Czarny Iwan: Jako sędzia w Pro Beach Soccerze.
Allor: Bohater jakiegoś karaoke lub innej gry muzycznej.

4. Największa zaleta

Mac Abra: Zorganizowany, słowny, szybkopiszący.
Smuggler: Trudno go wyprowadzić z równowagi.
Qn`ik: Ma pewne cechy nadludzkie.
Ghost: Solidność. Mógłby swojego imienia używać jako synonimu niezawodności.
gem: Niezawodny. Niespożyty. Niezłomny.
eld: Musi mieć w domu pełno xerobojów, którzy piszą za niego teksty.
Czarny Iwan: Żyje i pozwala żyć innym.
Allor: Bo jest go wiele – jeden człowiek nie byłby w stanie tylu rzeczy naraz (i to dobrze) robić!

5. Największa wada

Mac Abra: Wpędza w kompleksy tych, którzy są gorzej zorganizowani. Czyli większość ekipy.
Smuggler: Pokazuje, jak wiele można zrobić w bardzo krótkim czasie, gdy się chce.
Qn`ik: Podejrzewam, że to Obcy. Ale cii!
Ghost: Niemiłosiernie się krzywi, jak mu coś się nie podoba.
gem: Za szybko wymięka na pakerze. Nie można liczyć na jego asekurację, niestety...
eld: Błąd. Nowy wymięka już w szatni, gdy zmienia szaty...
Czarny Iwan: Nie chce pakować na Spiskiej i podawać hantli 20-stek.
Allor: Jest go wiele, przez co bardzo niebezpiecznie jest być do niego przyrównanym.

6. Dlaczego dałbyś mu podwyżkę?

Mac Abra: Bo jeśli nie jemu, to komu?
Smuggler: Ja tam bym wszystkim dał - bo nie ze swoich daję. :)
Qn`ik: Bo gotów sam ją sobie dać, pisząc jeszcze więcej.
Ghost: Bo odwala kawał dobrej roboty.
gem: Bo wart jest jej. Albo nawet dwóch naraz.
eld: Jak nie jemu, to komu?
Czarny Iwan: Żeby miał na alufelgi do nowego pakowozu.
Allor: I na odżywki na pakernię, bo chudy jakiś taki...

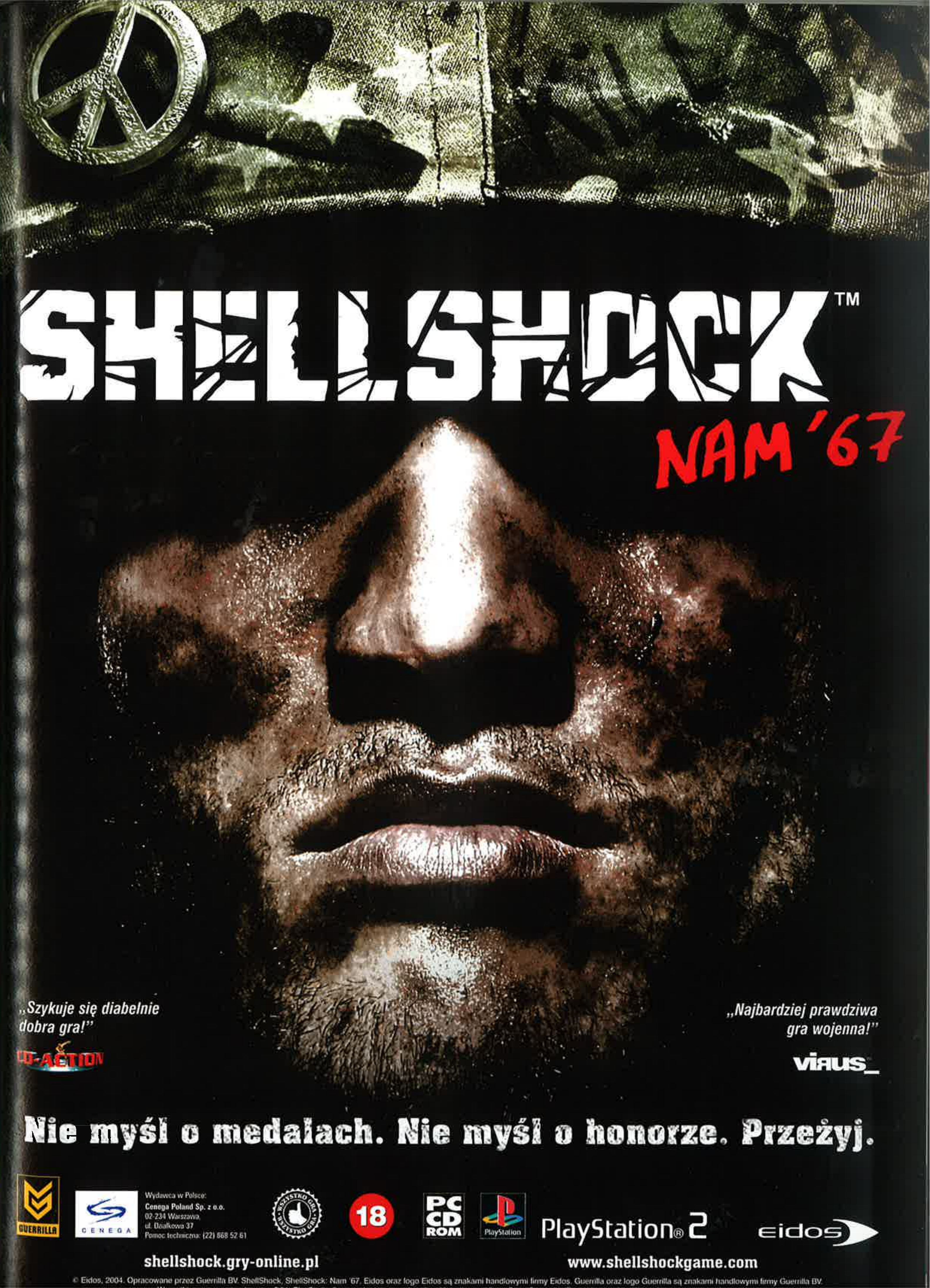
7. Dlaczego nie dałbyś mu podwyżki?

Mac Abra: Nie widzę powodów, by mu jej nie dać.
Smuggler: Bo pewnie poczułby się zobligowany do jeszcze cięższej pracy i padłby z wyczerpania.
Qn`ik: Bo to Obcy! Czy wy tego nie widzicie?!
Ghost: Bo i tak zarobi, wydając kolejną płytę.
gem: Kupił pakowóz. Ergo - ma i nie potrzebuje.
eld: Jest kasiasty, więc po co mu jeszcze więcej?
Czarny Iwan: Zgadzam się z Qn`ikiem, gość jest podejrzany.
Allor: Bo jak ją podzieli między swoje klony, to i tak tego nie odczuje.

8. Cecha charakterystyczna

Mac Abra: Słucha hip hopu, tworzy hip hop, a nie wygląda jak jakiś dresowy ziomal.
Smuggler: Pojawia się i znika, i znika, i znika.
Qn`ik: Czułki.
Ghost: Charakterystyczne "r", dziwni goście, jacy go odwiedzają w redakcji.
gem: Powiem wam, powiem. Ich jest czterech. Czterech identycznych Hutów dzielących jeden nadludzki umysł. Nie da się robić tego wszystkiego, co on robi i jeszcze mieć czas na imprezy... Klon jak nic!
eld: Taaaa... xeroboje... nigdy nie wiem, z którym xerobojem mamy do czynienia.
Czarny Iwan: Kolorowe buty i mnóstwo T-shirtów.
Allor: I joł, joł, joł - ziomale!

Komentarz zainteresowanego:
Możemy (ja, moje klony i moi xeroboye) powiedzieć tylko jedno – „dziękuję, dziękuję, dziękuję"! A teraz... Take me to your leaders, you pitiful earthlings.

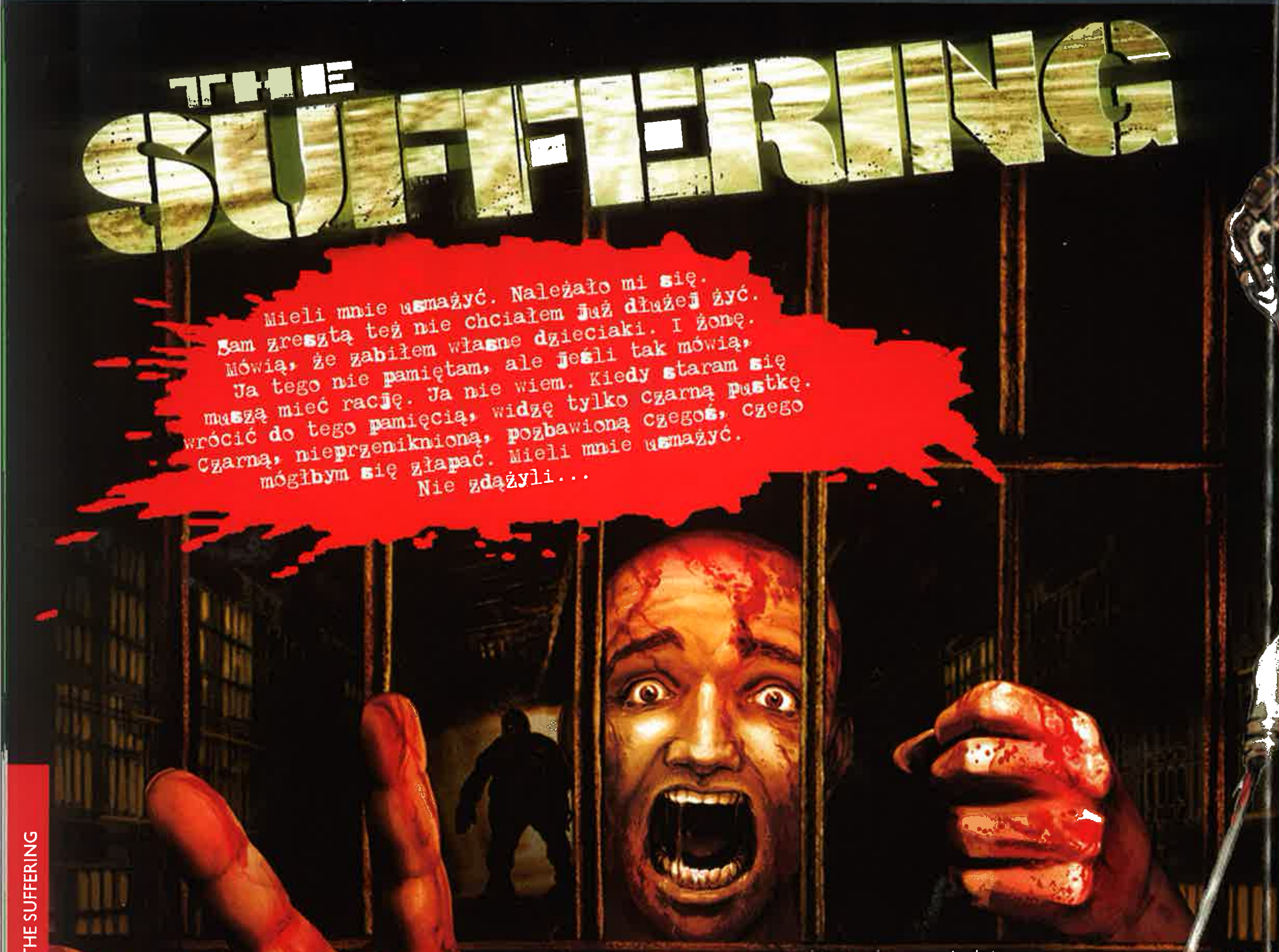

SHELLSHOCK™
NAM '67
„Szykuje się diabelnie dobra gra!"
CD-ACTION
„Najbardziej prawdziwa gra wojenna!"
VIRUS_
Nie myśl o medalach. Nie myśl o honorze. Przeżyj.
GUERRILLA
CENEGA
Wydawca w Polsce:
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa,
ul. Działkowa 37
Pomoc techniczna: (22) 868 52 61
18
PC CD ROM
PlayStation
PlayStation® 2
eidos
shellshock.gry-online.pl
www.shellshockgame.com
© Eidos, 2004. Opracowane przez Guerrilla BV. ShellShock, ShellShock: Nam '67, Eidos oraz logo Eidos są znakami handlowymi firmy Eidos. Guerrilla oraz logo Guerrilla są znakami handlowymi firmy Guerrilla BV.

PRODUCENT: SURREAL SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: MIDWAY
CENA: 19,90 ZŁ
HTTP://WWW.SURREAL.COM

WIN 98/2000/ME/XP
PROCESOR: PIII 1 GHz
RAM: 128 MB RAM
GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | ZACZNIJ SIĘ BAĆ!

THE SUFFERING



Mieli mnie usmażyć. Należało mi się. Sam zresztą też nie chciałem już dłużej żyć. Mówią, że zabiłem własne dzieciaki. I żonę. Ja tego nie pamiętam, ale jeśli tak mówią, muszą mieć rację. Ja nie wiem. Kiedy staram się wrócić do tego pamięcią, widzę tylko czarną pustkę. Czarną, nieprzeniknioną, pozbawioną czegoś, czego mógłbym się złapać. Mieli mnie usmażyć. Nie zdążyli...

THE SUFFERING

Kilka numerów wstecz recenzowaliśmy grę Manhunt, kontrowersyjne dzieło firmy Rockstar, wzbudzające spore zamieszanie ogromną dawką zawartej w nim realistycznej przemocy. The Suffering może wzbudzać podobne kontrowersje - tu również gęsta krew tryska z ekranu, sceny agresji i mordu są drastyczne i nie usprawiedliwia tego fakt, że ginącymi i zadającymi śmierć są tu głównie odpychające i wynaturzone stwory z sennych koszmarów. Jednak w porównaniu obu tych produkcji The Suffering wypada lepiej – koniec końców to tytuł bardziej przystępny grywalny, przy tym gra, w której stężona w niewiarygodnym zastrzyku przemoc służy czemuś więcej niż tylko rozrywce i nakręcaniu promocyjnej maszyny.

Ten sku#$%el Torque

Ostatnio coraz więcej mamy gier, które obsadzają nas w rolach antypatycznych, budzących odrazę lub przynajmniej niepokój postaci. Jednowymiarowi bohaterowie z kręgosłupem moralnym paladyna są już rzadkością, zastąpieni przez Max Payne'ów, Hitmanów i Tommych Vercettich. Torque - główny bohater The Suffering, to jeden z takich typów z mroczną przeszłością. Poznajemy go w filmowym intrze, w którym dwóch strażników więzienia Abbott prowadzi go do przeznaczonej dlań celi. Celi dla więźniów skazanych na śmierć. Torque zabił własną żonę i dwójkę dzieci, tak przynajmniej uznał sąd, bowiem sam skazany nic nie pamięta z dnia, w którym wydarzyła się tragedia. Wiemy, że już wcześniej nie był przyjemniaczkiem. Widać to zresztą po jego paskudnej gębie, świadczy też o tym jego poznaczone bliznami ciało. Jednakże morderstwo dokonane na własnej rodzinie to zbrodnia odrażająca, nawet jak na wirtualną postać, w którą mamy się wcielić, wczuć, przejąć jej sposób zachowywania i myślenia. Dobrze, że twórcy gry zostawili pewną furtkę (niedopowiedzenie, zagadkę), którą należy uchylić – być może to wcale nie Torque zabił własnych bliskich?

Nie tym jednak będziesz sobie zaprzątał głowę na samym początku gry. Podstawowym problemem staje się w niej przeżycie, bowiem w chwilę po tym, jak Torque usłyszał za plecami szczęk krat, więzieniem zakołysało trzęsienie ziemi, cele spowiła ciemność, a w mroku pojawiły się niewyraźne postacie, które w kilka chwil odebrały życie strażnikom i więźniom. Torque wychodzi z tej kaźni cało. Wydostaje się na zewnątrz celi, zdobywa pierwszą broń (to ostrze wyciągnięte z ciała jednego z zamordowanych skazańców) i kierowany instynktem rusza przed siebie, myśląc tylko o tym, by dotrzeć do jakiegoś bezpiecznego miejsca. Zanim jednak osiągnie cel, odkryje

mroczne tajemnice wiekowego więzienia, stoczy niezliczone walki z potwornymi przeciwnikami i pozna wszystkie znane człowiekowi sposoby unicestwiania więźniów skazanych na karę śmierci...

Nie chowaj się

Mimo że kolejne wydarzenia rozgrywające się podczas gry w The Suffering składają się na zawiłą, intrygującą i wciągającą historię, mechanika rozgrywki jest prosta. Zasadniczo **The Suffering to gra akcji**, w której przechodzisz od jednego pomieszczenia do drugiego, walczysz z przeciwnikami i rozwiązujesz niezwykle proste zagadki (m.in. przestawianie dźwigni, przesuwanie skrzyni, strzelanie do skrzynek z elektrycznymi bezpiecznikami). Horrory wydane dotąd na PC raczej przyzwyczaiły nas do innego rodzaju zabawy – Silent Hill czy nawet Manhunt były typowymi skradankami, w których punktowano nie bezpośrednią konfrontację, ale raczej unikanie starcia i pozostawanie w ukryciu. Tymczasem **w The Suffering gracz motywowany jest do walki i to ona stanowi główne wyzwanie w grze.** O odmiennym – w porównaniu z innymi wirtualnymi dreszczowcami - charakterze gry świadczy liczba dostępnych rodzajów broni (m.in. miotacz płomieni, tommy gun, dwa pistolety), setki porozrzucanych na poszczególnych poziomach magazynków z amunicją oraz możliwość natychmiastowego przejścia ze standardowego trybu TPP w tryb FPP, w którym gra zamienia się niemalże w typowy shooter z widokiem „z oczu". **Tutaj się nie chowasz, tylko idziesz przed siebie z lufami plującymi ogniem.**

Ta podstawowa zasada mechaniki wzbogacona jest o kilka elementów, jakie sprawiają, że The Suffering bliżej jednak jest do Silent Hill niż do Max Payne. Jednym z nich jest „wskaźnik szaleństwa", który wypełnia się wraz z obserwowanymi na ekranie potwornościami i ranami odnoszonymi przez Torque'a. Kiedy wskaźnik ten zaczyna migotać, możesz się zamienić w potężnego potwora, zmutowaną bestię o potężnych pazurach, którymi ta rozrywa napotkanych przeciwników (coś podobnego zastosowano w Painkillerze). Czy właśnie w takim stanie Torque zabił rodzinę? Aby się tego dowiedzieć, musisz jednak pamiętać, by w odpowiednim momencie wrócić do normalnej postaci, bowiem po kilku minutach „bestiowania" Torque zaczyna tracić energię i w końcu ginie. W grze ważne są również światło i ciemność, pewne jej fragmenty są tak ciemne, że bez zapalonej latarki nie dasz rady ich przejść – latarka jednak świeci tylko tak długo, jak długo masz do niej baterie. Zawsze musisz pamiętać, by mieć ich odpowiedni zapas.

Kara śmierci

Kara śmierci cały czas budzi kontrowersje w wielu krajach. Obecnie wykonuje się ją,w około 90 z nich. Najwięcej wyroków wykonano w ostatnich latach w Chinach i Kongo (około 15 razy więcej niż w trzecim w tym zestawieniu kraju - Stanach Zjednoczonych). Rocznie ginie w ten sposób około półtora tysiąca więźniów. W Polsce ostatnią karę śmierci wykonano w 1988 r. Zniosła ją nowelizacja kodeksu karnego w 1997 roku. W naszym kraju największym orędownikiem ponownego wprowadzenia kary śmierci jest Unia Polityki Realnej

When performing a lethal injection, it is essential that the needles be placed with absolute precision. And unlike

To gra, w której stężona w niewiarygodnym zastrzyku przemoc służy czemuś więcej niż tylko rozrywce i nakręcaniu promocyjnej maszyny.

Plamy krwi

Bardzo mocnym punktem gry są przeciwnicy Torque'a. W kilku momentach przyjdzie mu zabić prawdziwych ludzi – strażników, którzy zdają się nie dostrzegać, że świat wokół nich zamienił się w koszmar i wciąż robią wszystko, by zatrzymać uciekających więźniów. (Czasem trzeba eksterminować skazańców, którzy kierowani różnymi pobudkami chcą pozbawić go życia.) Przede wszystkim jednak walczył będziesz z potworami, które pojawiły się w więzieniu Abbott. **Inspiracją dla tych monstrów były różne sposoby wykonywania na więźniach egzekucji i reprezentują pełny wachlarz metod uśmiercania ludzi w imieniu prawa.** W połączeniu z nawiedzającymi Torque'a wizjami przedstawiającymi pełną bólu i cierpienia historię Abbott Prison, przerażający wygląd potworów sprawia, że zaczynasz zastanawiać się nad zasadnością kary śmierci, nadużyciami i niesprawiedliwościami, do jakich może ona prowadzić.

Pierwszym przeciwnikiem, który stanie na twojej drodze, jest Slayer - pająkowaty humanoid z kończynami zakończonymi ostrzami. Później pojawi się Marksman - chodzący pluton egzekucyjny, po nim zaś Mainliner - zniekształcony korpus wypełniony jadowitą trucizną. Najbardziej nierzeczywisty z przeciwników to Noose-man, ciało zwisające z wisielczej pętli, wyłaniające się nagle z plam krwi na suficie. A najbardziej niebezpieczny jest Fester, którego nie można zabić normalną bronią palną. Budzące największy niepokój są z kolei Infernas - małe dziewczynki eksplodujące płomieniami. **Twórcy gry wykazali niezwykłą wyobraź-**

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	7
AUDIO	10

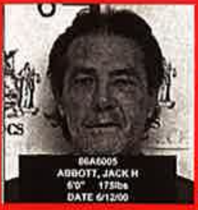
WERDYKT

+ grywalność
+ dźwięk
+ jest straszna!
+ porusza poważne tematy
+ możliwość moralnych wyborów

- średniawa grafika
- bardzo tu przeklinają ;-)

Więzień Abbott

Więzienie, w którym rozgrywa się akcja gry, nosi nazwę Abbott Prison, co jest nawiązaniem do Jacka Henry'ego Abbotta - przestępcy, który niemal całe życie spędził w najgorszych ośrodkach karnych w USA. Abbott stał się sławny, kiedy amerykański pisarz Norman Mailer wykorzystał spisane przez niego wspomnienia w pracy nad książką „Pieśń kata". Zafascynowany postacią skazańca, wierząc w jego resocjalizację, Mailer pomógł mu wydać jego własną powieść „In The Belly Of The Beast", a także przeprowadził kampanię, w wyniku której Abbott został zwolniony z więzienia. Okazało się jednak, że literat się mylił – kilka dni po wyjściu na wolność przestępca zadźgał nożem kelnera w Nowym Jorku. Abbott z powrotem trafił za kratki i wydał kolejną książkę „My Return", ostatecznie zaś powiesił się na prześcieradle w własnej celi w wieku 58 lat.



nię, w kreatywny sposób transformując znane ludzkości rodzaje kar śmierci w potwory z piekła rodem – przede wszystkim dzięki temu czujesz, że jednak grasz w horror, a nie zwykłą strzelaninę.

Dobrzy, źli i brzydcy

Świadczy o tym także możliwość podejmowania przez gracza moralnych wyborów. Właściwie od samego początku niektóre twoje działania oceniane są w kategoriach „dobre" i „złe". Jedyną wskazówką sugerującą, że właśnie stajesz przed sytuacją, która zostanie ci zaliczona po stronie czy to dobrych, czy złych uczynków, są głosy, jakie słyszysz w głośnikach – kobiecy namawia cię do „dobrego" zachowania, męski natomiast podjudza do przemocy, zniszczenia, mordowania. Sytuacje, w których podejmujesz takie decyzje, mają miejsce zazwyczaj wtedy, kiedy napotykasz jeszcze żywych ludzi. Pomóc bezbronnemu strażnikowi czy go zabić? Uwolnić bezradnych w zamkniętych celach więźniów czy zostawić ich na pastwę losu? Czy ci, którym pomożesz, odwdzięczą się, czy odwrócą przeciwko tobie? Odpowiedzi można szukać w kategoriach czysto użytecznych, można jednak bazować na tym, co podpowiada sumienie. Cokolwiek zrobisz, od razu dowiesz się, czy uczyniłeś dobrze, czy źle – po podjęciu decyzji nawiedza cię wizja albo z pełną wiary w ciebie żoną, albo z budzącym strach wyszczerzonym potworem.

Mimo to podczas zabawy nie możesz jednoznacznie określić, czy jesteś tym dobrym, czy złym - nie masz dostępu do wskaźnika, który ilustrowałby twoje morale. Natomiast w zależności od tego, jak grałeś, po ukończeniu rozgrywki oglądasz różne zakończenia– pozytywne, negatywne lub alternatywne, które pojawia się wówczas, kiedy podczas grania często wykorzystywałeś postać bestii. Poza tym **po ukończeniu gry masz również okazję rozegrać jeden dodatkowy poziom, który jednak należy traktować w kategoriach upiornego żartu** niż poważnego posłowia (prologu) do wydarzeń pokazanych w grze. Ostatnim dodatkiem do gry są dwa pamiętniki, których poszczególne strony znajdujesz na kolejnych poziomach - jeden zawiera wspominki żony strażnika więzienia, drugi ryciny i opis wszystkich potworów pojawiających się w grze.

Torque, ty brzydalu!

Fascynująca fabuła, niezwykła tematyka i solidne mechanizmy rozgrywki nie otrzymały niestety godnej oprawy graficznej. Komputerowa wersja The Suffering przeniesiona została wprost z konsoli i wygląda identycznie jak wersja PS2 - tyle tylko, że obraz jest w wyższej rozdzielczości. Gra nie jest ładna - w porywach osiąga poziom pierwszej części Max Payne'a, na pewno więc żadnego z PC-towców rozpieszczonych produkcjami takimi jak FarCry nie zachwyci. Braki w grafice na szczęście nie przeszkadzają się wczuć w mroczny klimat gry, ale z bardziej bogatymi modelami postaci, teksturami przygotowanymi w wyższej rozdzielczości i kilkoma efektami graficznymi z pakietu Direct X 9 The Suffering straszyłby dużo, dużo bardziej.

> **W The Suffering gracz motywowany jest do walki i to ona stanowi główne wyzwanie w grze.**

Rewelacyjnie natomiast przygotowano oprawę dźwiękową. Motywy muzyczne skutecznie budują nastrój grozy i tworzą klimatyczne tło dla doskonale zagranych (i nagranych) dialogów, budzących odrazę odgłosów bestii, urywków rozmów, jęków bólu i okrzyków przerażenia w nawiedzających Torque'a wizjach i halucynacjach. Najlepsze horrory straszą dźwiękiem, a The Suffering zasługuje na najwyższą możliwą ocenę w kategorii dźwięku. Jeśli grasz w słuchawkach, narażasz się na zawał serca. Poważnie!...

Zacznij się bać

The Suffering zaskoczył mnie. Nie spodziewałem się po grze niczego wielkiego. No, co najwyżej kolejnej średniej konsolowej konwersji, tymczasem dostałem pasjonującą grę akcji z dreszczykiem emocji. Technicznie niedoróbki (nienajlepsza grafika, wchodzący w ogień twoich broni towarzysze) nie wpływają specjalnie na grywalność tytułu i nie umniejszają „wczuwki". Zacznij się bać, bo The Suffering to najbardziej przerażająca gra roku, jaką wydano na PC... **|CDA|**

ZACZNIJ SIĘ BAĆ!
PREMIERA!
NAJBARDZIEJ PRZERAŻAJĄCA GRA ROKU
nova gra®
2 CD
TYLKO 18,50 zł
INDEX: 379166 ISSN: 1426-2916
Wydanie specjalne CD-ACTION®
Numer 7/2004
Cena 18 z 50 gr w tym 7% VAT
WYDANIE SPECJALNE CD-ACTION®
ZACZNIJ SIĘ BAĆ!
CENA TYLKO 18.50
THE SUFFERING
SURVIVAL HORROR W WERSJI PC
W zestawie:
- pełna wersja gry The Suffering (2 CD)
- instrukcja w języku polskim
- opis przejścia gry
- podstawka pod telefon komórkowy
- dwa plakaty
SZUKAJ W KIOSKACH I SALONACH PRASOWYCH OD 3 SIERPNIA!

- PRODUCENT: INTER ACTIVE VISION
- DYSTRYBUTOR: PLAY/CD MANIAK
- CENA: 10 ZŁ
- WWW.CDMANIAK.PL

- WIN 98SE/ME/XP
- PROCESOR: 400 MHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 64 MB

grę o tej tematyce, polecam sięgnąć po Fire Chiefa (polski tytuł to 998: Pogromcy Ognia). To bardzo udany RTS o umiejętnie zbilansowanym stopniu trudności.

Ta czarna plama pośrodku ekranu to nie błąd graficzny - to głowa strażaka.

QN'IK| JAK MACIEK ZOSTAŁ STRAŻAKIEM...

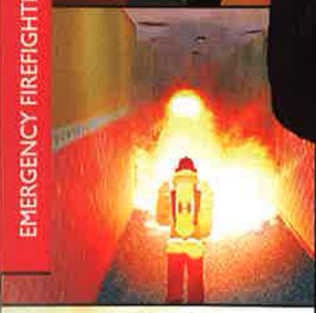
EMERGENCY FIREFIGHTER

Wszystko zaczęło się całkiem dobrze. Wiedziałem, że moje życie nie będzie zbyt efektowne, wszak moi demiurgowie z Inter Active Vision nie mieli zbyt wiele pieniędzy. Po pierwszym rzucie oka na przyszłość (wycenioną na jakieś grosze i sprzedawaną wraz z 11 innymi) już wiedziałem, że czeka mnie 10 długich misji i wiele przygód.

Wszystko zaczęło się intrem. Muszę je pochwalić - brak pieniędzy został tu zrekompensowany pomysłem. Zrealizowano je w formie przesuwających się plansz, na modłę komiksu. Później - zaskoczenie. Mogłem sobie wybrać wygląd (tylko wśród mężczyzn... Feministki powinny protestować, że one też nie mogą się smażyć w palących się domach), który przy okazji zmieniał moje charakterystyki. Cechuje mnie krzepa, odporność i kondycja. Wybrałem ten wygląd, który dawał wszystkiego po trochu.

Pierwsza akcja

Gdzie moje nogi? Jejku, jak poruszyć głową? Bez przeczytania instrukcji się nie obeszło. Mogłem kierować sobą (widziałem zresztą przez całą grę tylko tył swojej głowy) **jedynie za pomocą klawiatury.** Próby najbardziej naturalnego w takim przypadku rozglądania się za pomocą myszy zostały zbyte absolutną nieruchomością. Na bok zatem odstawiłem wszystkie przyzwyczajenia z gier kwakopodobnych i odstawiłem gryzonia. Nie było łatwo, tym bardziej że często w newralgicznych momentach utykałem w drzwiach, a prędkość, z jaką się mogłem obracać czy poruszać, pozostawiała bardzo wiele do życzenia. **Zaś już szczytem szczytów było to, że nie mogłem otworzyć drzwi, jeśli na rękach trzymałem właśnie ogłuszoną ofiarę.** Nie wiem, po co mi w takim razie barki i nogi...



Dowództwo

Co za amatorszczyzna! Ludzie, którzy wysyłali mnie na akcję, mówili tylko, co mam mniej więcej zrobić. Na przykład - znajdź kogoś, przynieś jakiś gadżet... Czasem mówili, gdzie mniej więcej się go można spodziewać. Cóż jednak z tego, skoro nie dali do mojej dyspozycji najbardziej podstawowych rzeczy w tym fachu - planów budynków? Pozbawiony mapy mogłem tylko krążyć jak dziecko we mgle i mieć nadzieję, że się nadzieję na coś, czego szukałem. Tragedia!

Pozbawiony mapy mogłem tylko krążyć jak dziecko we mgle i mieć nadzieję, że się nadzieję na coś, czego szukałem. Tragedia!

Magia

Ale to jeszcze nie wszystko! Kiedy pomykałem dzielnie po korytarzach, niekiedy się zdarzało, że nie mogłem otworzyć jakichś drzwi. Co jest tym dziwniejsze, że wcześniej się to udawało. Może jakieś zmiany w Matriksie wprowadzili - to całkiem możliwe, gdyż miewałem tu często deja vu. Bywało również, że zaniemówiłem, choć znalazłem jakąś osobę i już byłem gotów do zaprowadzenia jej do wyjścia, nie mogłem się z nią porozumieć. Starałem się krzyczeć, aby uciekała albo chociaż szła za mną - a tu nic, z moich ust nie wydobywał się żaden dźwięk. Najbardziej podejrzanym zjawiskiem i tak jest w grze coś innego. Mówię wam - czysta magia! Aby kogoś ewakuować, należy go doprowadzić do wyjścia, które jest naprawdę zaczarowane - wsadzamy tego kogoś w zamknięte drzwi (połowa jego ciała przenika!), a on się wtedy w ułamek sekundy dematerializuje! To za dużo jak na moje skołatane nerwy.

Brzydki los

Aby jeszcze ten mój ciężki żywot był rekompensowany przez jakieś ładne widoki. Gdzie tam - **całe moje otoczenie jest brzydkie, bardzo mało szczegółowe** i co najzabawniejsze - choć oczy mam całkiem zdrowe i alkoholu nie używam - zdarzyło mi się, że cały świat poruszał się skokowo. Po wszystkich tych atrakcjach nie spodziewałem się naturalnie szczególnych wrażeń słuchowych. Nie zawiodłem się - w rzeczy samej były one nieszczególne.

Nie idźcie w moje ślady. Jest masa innych zawodów, które możecie wykonywać w grach - zawodowy morderca, pilot, kierowca rajdowy... Nie dajcie się wrobić w bycie strażakiem. Przynajmniej w tej grze. |CDA|

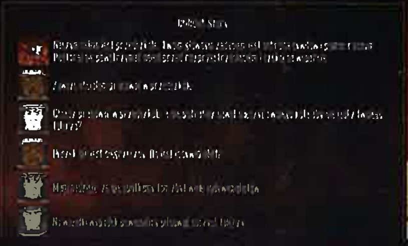
3

GRYWALNOŚĆ		3
VIDEO		3
AUDIO		5

WERDYKT

- ⊕ ciekawy temat

- ⊖ brak mapy
- ⊖ grafika
- ⊖ sterowanie
- ⊖ praca kamery



Dowcip dialogów w grze jest tak zabawny, że drzewo by się uśmiało. Skoro drewniany humor?...

Dobieranie kamer jest bardzo niewygodne, ale za to system pozwala np. na takie ułożenie. Och, jakże to praktyczne!

TESCO

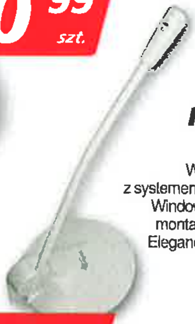
Oferta ważna w dniach 28.07-24.08.2004 r. lub do wyczerpania asortymentu

MM37 **Steel Headphone**
Słuchawki zapewniające komfort dzięki lekkiemu pałąkowi ze sprężystej stali i pokrytym miękką skórą nausznikom. Mikrofon oraz potencjometr umieszczone na kablu. Przewód otoczony miękką linką z materiału.

44 99 szt.

MM20 **Communication Headset**
Lekkie słuchawki multimedialne z mikrofonem i potencjometrem na kablu zaopatrzonym w wygodny klips. Pałąk z wytrzymałego plastiku i nauszniki z gąbki.

10 99 szt.



MM10 **Microphone System**
Współpracuje zarówno z systemem Mac jak i wszystkimi Windows PC. Prosty i szybki montaż. Stabilna podstawa. Elegancki wygląd, kolor biały.

8 99 szt.

Multimedia Keyboard
Klawiatura PS/2 ze standardowym układem klawiszy, wzbogacona o klawisze multimedialne i internetowe.

18 99 szt.

Standard Keyboard
Klawiatura PS/2 o standardowym układzie klawiszy i wąskim, wygodnym kształcie.

11 99 szt.

Manta **Office Keyboard**
Klawiatura multimedialna kompatybilna z Windows 95/98/NT/2000/Me/XP oraz w 100% z Office XP. Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do Internetu i pakietu Office oraz zapewniające kontrolę aplikacji multimedialnych. Podłączenie (combo: USB lub P/S2). Dostępna w trzech kolorach.

69 99 szt.

MM80 **Speaker System**
Głośniki o P.M.P.O. - 80 Wat. Dwukanałowy wzmacniacz stereo. Niezależne zasilanie. Kontrola natężenia głosu. Wejście słuchawkowe i ekranowanie. Dostępne w wersji czarnej i białej.

16 99 szt.

PC Top Mouse
Myszka PS/2 dla prawo- i leworęcznych o rozdzielczości 600 dpi, zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2000/XP.

9 99 szt.

Top Optical Mouse
Myszka PS/2 komputerowa o rozdzielczości 600 dpi. Zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2000/XP.

25 99 szt.

Shark

99 00 szt.

MM750 **Mamut Bass**
Zestaw w systemie 2.1. Mocny subwoofer oraz satelity pozwalające na otrzymanie wysokiej jakości dźwięku. P.M.P.O. - 750 wat. Wszystkie głośniki wykonane są w całości z drewna. Do zestawu dołączony jest pilot na kablu z wejściem słuchawkowym.

MANTA

119 00 szt.

MM1000 **Dwarf**
Najmniejszy, zestaw 5.1 Home Theater System firmy Manta. Drewniany subwoofer z systemem „Bass Reflex" oraz pięć satelit o mocy P.M.P.O. 1000 Wat. „Krasnoluda" można podłączyć do komputera oraz odtwarzacza DVD. Małe rozmiary głośników surround pozwalają na dyskretne rozstawienie w pomieszczeniu.

HIPERMARKETY **TESCO**

BIELSKO BIAŁA 43-300, ul. Warszawska 180, tel. (033) 828 43 00 ● **BYDGOSZCZ** 85-817, ul. Toruńska 101, tel. (052) 375 78 00 ● **CZĘSTOCHOWA** 42-100, ul. Drogowców 43, tel. (034) 367 26 00 ● **GLIWICE** 44-121, ul. Łabędzka 26, tel. (032) 777 69 99 ● **GORZÓW WLK.** 66-400, ul. Słowiańska 70, tel. (095) 733 39 00 ● **JELENIA GÓRA** 58-506, ul. Jana Pawła II 17, tel. (075) 643 02 00 ● **KIELCE** 25-406, ul. Świętokrzyska 20, tel. (041) 349 51 00 ● **KRAKÓW** 30-347, ul. Kapelanka 54, tel. (012) 293 25 00 ● **LUBIN** 59-300, ul. I. Paderewskiego 101, tel. (076) 843 33 00 ● **ŁÓDŹ BAŁUTY** 91-341, ul. Pojezierska 93, tel. (042) 613 52 00 ● **ŁÓDŹ ŚRÓDMIEŚCIE** 90-051, ul. Piłsudzkiego 15/23, tel. (042) 636 82 27 ● **ŁÓDŹ WIDZEW** 92-308, ul. Widzewska 22, tel. (042) 677 09 00 ● **POZNAŃ** 61-696, ul. Serbska 7, tel. (061) 665 07 00 ● **RUDA ŚLĄSKA** 40-700, ul. 1-go Maja 370 A, tel. (032) 344 93 00 ● **RZESZÓW** 35-329, ul. Powstańców W-wy 13, tel. (017) 850 94 00 ● **STARGARD SZCZ.** 73-110, ul. Szczecińska 81, tel. (091) 573 82 74 ● **TYCHY** 43-100, ul. Towarowa 2, tel. (032) 789 50 00 ● **WARSZAWA** 01-377, ul. Połczyńska 121/125, tel. (022) 533 91 00 ● **W-WA PIASTÓW** 05-820, ul. Tysiąclecia 7, tel. (022) 753 58 50 ● **WŁOCŁAWEK** 87-800, ul. Kruszyńska 17/27, tel. (054) 232 12 00 ● **WROCŁAW** 55-075, ul. Czekoladowa 11, tel. (071) 780 74 00 ● **ZIELONA GÓRA** 65-729, ul. Energetyków 2a, tel. (068) 329 40 00 ● **BYTOM** (były HIT) 32-349, ul. Chorzowska 86, tel. (032) 349 24 00 ● **GDYNIA** (były HIT) 58-663, ul. Kcyńska 27, tel. (058) 663 99 00 ● **GORZÓW WLK.** (były HIT) 95-733, ul. Górczyńska 19, tel. (095) 733 50 00 ● **KALISZ** 62-764, Al. Wojska Polskiego 2, tel. (062) 764 99 11 ● **KRAKÓW** 30-663, ul. Wielicka 259, tel. (012) 651 91 00 ● **OLSZTYN** 89-539, ul. Pstrowskiego 16, tel. (089) 539 67 01 ● **POZNAŃ** 61-860, ul. Mrągowska 4, tel. (061) 860 70 00 ● **POZNAŃ** 61-827, ul. Opieńskiego 1, tel. (061) 827 91 00 ● **SZCZECIN** 91-480, ul. Milczańska 31 F, tel. (091) 480 31 28 ● **WARSZAWA** 01-460, ul. Górczewska 212/226, tel. (022) 533 04 02 ● **WARSZAWA** 02-722, ul. KEN 14, tel. (022) 545 33 02 ● **WARSZAWA** 03-429, ul. Stalowa 60/64, tel. (022) 332 91 00 ● **WROCŁAW** 71-356, ul. Długa 37-47, tel. (071) 356 10 00

dla Ciebie dla Rodziny

DUŻO TANIO TESCO

- PRODUCENT: STORMREGION/CDV
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 119,90 ZŁ
- WWW.PANZERS.DE
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 750 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004 CD 09/2004

GEM | PANZERS? BOMBA!

CODENAME: PANZERS PHASE ONE

Lipiec 1944. Alianci kontrolują właściwie całą Normandię. Armia Czerwona staje na Bugu. Alianckie naloty na Budapeszt. Nieudany spisek von Stauffenberga.

Lipiec 1994. Fascynacja Panzer Generalem staje się chorobliwa. Zatknięcie flagi Trzeciej Rzeszy na Kapitolu - wydarzenie wieńczące dzieło inwazji na Stany Zjednoczone - jest jedynie epizodem w mojej drugiej wojnie światowej - gram od nowa. Zaczynam jednak marzyć o czymś na większą skalę...

Lipiec 2004. Marzenia się spełniają. Zajęło im to 10 lat, ale przecież warto było czekać... Bez wątpienia warto było czekać na Codename: Panzers - Phase One.

Achtung, Panzers!

Próby porównania Panzer General z Codename: Panzers - Phase One nie mają - pozornie - wielkiego sensu. Pomijam tu nawet fakt, że Panzer Generala nie zna, założę się, 9 z 10 czytających te słowa, różne w nich jest w zasadzie wszystko, prócz tematyki. Panzer General to dwuwymiarowa strategia turowa - **Codename: Panzers to w pełni trójwymiarowa gra taktyczna rozgrywana w czasie rzeczywistym.** W tamtej dowodziliśmy siłami Wehrmachtu, tu dostępne są także ujęcia drugiej wojny światowej od strony aliantów. A jednak mają one coś, co jest im wspólne: nie pozwalają oderwać się od monitora. Są to - każda na miarę swych czasów - gry wojenne doskonałe. Takie, które podobają się zarówno fanom klasycznych gier Command & Conquer, jak i wielbicielom ultrarealistycznej serii Combat Mission.

Spełnienie marzeń

Codename: Panzers jest - dla mnie - spełnieniem marzeń o grze wojennej. Jest pozycją, przy której zamierzam spędzić wakacje i powracać do niej za lat 10 (w 240 numerze CD-Action). Niewiele jednak brakowało, bym się z nią rozminął. Po rozczarowaniu pełną wersją Soldiers: Heroes of World War 2, które koniec końców okazało się w niewielkim stopniu wykorzystującą potencjał engine'u kopią Commandosów, miałem zamiar dać sobie spokój ze strategiami. Na szczęście jednak dla mnie, Codename: Panzers - Phase One w redakcji zjawiło się w wersji niemieckiej (Niemcy wydali ją najszybciej), a sprawnie szprechać byłem w stanie tylko ja...

Gra zaś właśnie okazała się wszystkim tym, czym miało być Soldiers: Heroes of WW2! Gra, której twórcy - bułgarskie Stormregion (znani jedynie z niezłego S.W.I.N.E.), potrafili w pełni wykorzystać potencjał zarówno obecnego sprzętu ich autorskiego engine'u i tym samym znaleźć drogę na developerski panteon!

Druga wojna w pigułce

Codename: Panzers - Phase One oferuje łącznie **30 misji** przeznaczonych dla pojedynczego gracza (ale możliwych do rozegrania także w trybie współpracy dwóch graczy) oraz kilkanaście map dla trzech trybów multiplayer do 8 osób naraz. Wszystkie razem dają pełny przekrój przez wydarzenia drugiej wojny światowej i pozwalają walczyć w Polsce, Francji, na Krecie, dokonać inwazji na Związek Radziecki, przeżyć Stalingrad, Moskwę, oblężenie Budapesztu, wreszcie D-Day, Normandię, Market-Garden, Ardeny, Berlin. Słowem: cała (niemal - brak frontu południowego) europejska druga wojna światowa.

Codename: Panzers wierne jest przy tym historii i nie próbuje na nowo zapisywać kart podręczników, siląc się na scenariusze typu „co by było, gdyby". Wiarygodności historycznej sprzyja zresztą także niewielka taktyczna skala zmagań. W tej sytuacji rezultat potyczki w małej wiosce, kwartale miejskim czy w okolicy mostu (z wyjątkiem może „mostu Pegaza") nie jest w stanie wpłynąć na losy całej wojny.

Axis & Allies

30 misji obecnych w grze pogrupowano w trzy kampanie - niemiecką, radziecką, aliancką. Poszczególne ich misje to losy trzech dowódców oddziałów pancernych. Niemiec - Hans von Groebel - w Polsce służy pod samym Ojcem Blitzkriegu - Guderianem (ciekawe jest niemiecka wymowa tego nazwiska: Guderljan). Bierze także udział w agresji na Francję i - po dość przypadkowym epizodzie w oddziale Fallschirmjaeger przygotowującym desant na Kretę - przerzucony zostaje na front wschodni, by w ostatnich misjach gry trafić w Ardeny '44.

Brytyjski Typhoon masakruje rakietami działo przeciwpancerne. Zwróćcie uwagę na szczegółowy cień samolotu na ziemi - widać lufy działek i podczepione rakiety.

Wroga wal w odsłonięty zadek - ta zasada pięknie się tu sprawdza. Okopane niemieckie działa są bezradne gdy Amerykanie zaszli je od tyłu.

CODENAME: PANZERS

Najpierw bohaterski, acz daremny opór Amerykanów (tylko skąd tu tyle czołgów wzięli?).

Potem Niemcom skończyło się paliwo (w głębi porzucony nieuszkodzony Tygrys) a alianci dostali posiłki.

Na koniec poprawiła się pogoda i do akcji wyruszyły „jabos" - myśliwce bombardujące. I już po ostatniej niemieckiej ofensywie.

Bohater kampanii radzieckiej - Aljeksandr Władimiriow - rozpoczyna żołnierkę w Moskwie, przeżywa Stalingrad i największą bitwę pancerną w historii - łuk kurski. Bierze też udział w oblężeniu Budapesztu, wreszcie zdobywa Berlin. Ostatni z heroes - amerykański spadochroniarz Jeffery Wilson - przemieszcza się wraz z postępami drugiego frontu. (Przez moment dane jest nam także kierować oddziałem brytyjskich komandosów dowodzonym przez... Jamesa Barnesa.) Ich historie - jak w Call of Duty – poznajemy, czytając pamiętniki i oglądając przerywniki filmowe z ich udziałem.

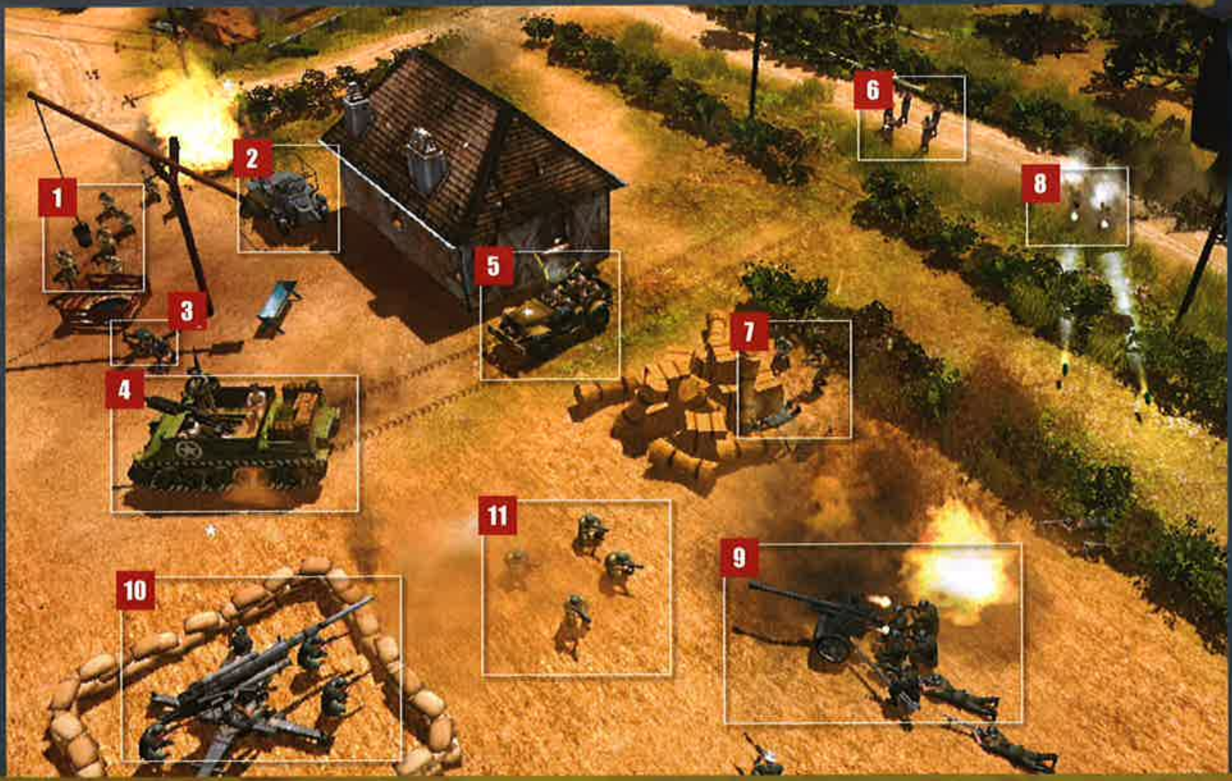
Film wojenny

Codename: Panzers rozgrywa się w skali taktycznej, co oznacza tyle, że pod komendę graczy trafia z reguły nie więcej niż 40 jednostek. Walki toczą się tu na terenie nie większym niż miasteczko. To także bardziej film wojenny niż sama wojna. Zapomnijcie więc o Combat Mission, w której nawet Tygrys może stać się ofiarą jednego nad wyraz szczęśliwego pocisku. Tu każdy z oddziałów - czy to najmniejszy, dwuosobowy team medyków, czy potężny JS-2 - wyposażony został w pasek energii, pozwalającej mu przez chwilę absorbować ogień przeciwnika.

Nie oznacza to jednak, że jest tak, jak bywało w starych strategiach, w których jeden transporter piechoty potrafił skutecznie odpierać ataki grup pancernych. Przeciwnie - twórcy zadali sobie trud połączenia wymogów dostępności i wiarygodności, w której liczy się tylko kaliber i grubość osłony. To sprawia, że gra sprawia wrażenie autentycznej - próby sforsowania pancerza czołowego brytyjskiej Matyldy przy

„Dzisiaj nasze wojska zajęły piętro domu. Walki o łazienkę trwają!" - donosi komunikat Kwatery Głównej.

Los niemieckiej „osiemdziesiątki ósmeki" wydaje się już przesądzony - z flanki atakuje ją amerykański Priest.



[1] Amerykanie zachodzą od tyłu stanowiska niemieckich moździerzy [3].

[2] Niemiecki samochód pancerny Sd Kfz 223 z anteną poręczową.

[4] Amerykańska samobieżna haubica M7 Priest ucieka spod lufy 88-ki, w wersji przeciwlotniczej [10]. Jeepowi [5] się to raczej nie uda...

[6] Chłopaki przyduszają ogniem obsługę PAKa - lub też osłaniają kumpli szarżujących na Niemców strzelających z kaemów [7].

[8] Bazooka była bronią przeciwpancerną - ale często z powodzeniem używano jej jako broni bliskiego wsparcia piechoty. Tu najwyraźniej zastosowano ją do zniszczenia działa.

[11] Boys mają kłopoty - z lewej ukryci w skrzyniach Niemcy [7] prażą z MG-34 (ale sami mają już na karkach Amerykanów), od przodu grzeje do nich obsługa działa [9] i jeszcze jeden MG-34, a po prawej ta 88-ka... Przerąbane!

Polskaaaaa! Biaaaało... niebiescy?

Brak swastyk w grze o nazistach to w przypadku gier wydawanych w Niemczech norma. Nie wiem jednak, jaki mógł być powód decyzji, by Polska - pierwsza ofiara narodowego socjalizmu w wykonaniu hitlerowskim - w grze występowała pod flagą... biało-niebieską. Dziwne, bo z tego, co pamiętam w demie było poprawnie, a w samej grze PZL-11 mają poprawne oznaczenia - biało-czerwone szachownice, a kolejni przeciwnicy Niemiec - Francuzi, walczą pod poprawnym tricouleurs... Miejmy nadzieję, że usterka ta zostanie szybko poprawiona.

Narzekajcie na Sztuk... sy ile chcecie. Ale c... jak co - potrafiły pr... cyzyjnie przy...łożył

Ciąg dalszy nastąpi?

Na to wygląda, gdyż na stronie oficjalnej gry - **www.panzers.de** - wyszczególnione zostały już dwie kolejne gry serii. Jak na razie nie ma tam nic prócz mało odkrywczych tytułów - Phase Two i Phase Three - jednak to bez wątpienia zmieni się już wkrótce.

wykorzystaniu armat PzKpfw III H jest z góry skazana na niepowodzenie. Podobnie jak próby ubicia Tygrysa Królewskiego Shermanami...

„Oni tak naprawdę nie walczą. Gdy tylko natkną się na jakiś większy opór, natychmiast wzywają wsparcie z powietrza" - skarżył się w swoim liście na Amerykanów pewien niemiecki oficer. I miał rację.

Sto jednostek

W grze występuje **ponad 100 jednostek, z czego ponad 50 rodzajów piechoty**, co oddaje jej znaczenie na wszystkich frontach drugiej wojny światowej. Dodatkowo każdy z oddziałów piechoty (od 2 do 5 ludzi): medycy, snajperzy, ale także jednostki wyposażone w karabiny, pistolety i karabiny maszynowe, moździerze, miotacze ognia, pancerzownice, a nawet dodatkową załogę czołgu, która obsadzi zdobyczną maszynę wroga, można dodatkowo wyposażyć w granaty, koktajle Mołotowa, miny przeciwpancerne, ładunki wybuchowe, wykrywacze min... Ba, nawet w ponton, co zwiększa ich użyteczność w nieoczekiwanych starciach. Dzięki np. koktajlom Mołotowa, czyli butelkom z łatwopalną cieczą, miotanym jako granaty, możliwe jest nawet **rozgrzanie wrogich czołgów do takiej temperatury, że ucieka z nich załoga!** (Dodajmy, że w realnej wojnie koktajle owe służyły do tego, by silnik pojazdu zassał płomienie do swego wnętrza... ale nie czepiajmy się takich szczegółów, to nie jest ortodoksyjna strategia.) Po schłodzeniu go, naprawieniu i obsadzeniu załogą wróci on w bój, walcząc tym razem po stronie zdobywcy...

Może to jeszcze nie do końca nowa era w dziejach RTS-ów, ale z pewnością już coś więcej niż tylko jeden z kamieni milowych gatunku!

Wojenny nastrój

Wrażenie wojennego feelingu Codename: Panzers to temat godny nie tylko stron, ale całych numerów CD-Action. Dość jednak będzie powiedzieć, że tak dobrze nie bawiłem się przy podobnej grze dosłownie od czasów Panzer Commander! Phase One jest jednocześnie proste w obsłudze (naprawdę intuicyjny interfejs i najwspanialszy wynalazek w grach czasu rzeczywistego - aktywna pauza, sprawiają, że nawet ci nieradzący sobie z klasycznymi RTS-ami są tu w stanie działać skutecznie) i zarazem kompleksowe.

To RTS, w którym zupełnie się nie sprawdza klasyczna strategia - gromadzenia. I nie tylko przez to, że w trakcie misji niemożliwe jest uzupełnianie strat, lecz dlatego, że niezbędne jest współdziałanie jednostek różnych typów. Szarża pancerna w stylu ataków frontalnych z Warcrafta II szybko zmieni się w klęskę. AI przeciwników potrafi być wymagające: koncentruje ataki na jednostkach najsłabszych, ale kluczowych (medycy, oddziały wyposażone w pancerzownice) po to, by wyeliminować je najszybciej. Jest także w stanie wykorzystać artylerię czy ukryć się w budynku. I choć na poziomie easy jest rzeczywiście łatwo, to już na normal... cóż, jak to na wojnie - bywa różnie. I dobrze. Misje są przy tym tak zbalansowane, że choć są czasem trudne, to jednak możliwe do przejścia, nie zniechęcają do kolejnych prób zaliczenia, nie stawiają gracza z góry na niemal skazanej na porażkę pozycji (czego nie można powiedzieć o Soldiers...).

Górą taktyka

Najważniejsza w Codename: Panzers jest taktyka. Niezależnie od profilu zadania warto korzystać ze zwiadu lotniczego, „zmiękczać" linie defensywne przeciwnika ogniem artylerii zarówno tej, którą dysponuje gracz, jak 75-tki, Bizonami czy M7 oraz tej ciężkiej, rażącej spoza mapy, a skrzydła grupy osłaniać piechotą. **Nie ma przy tym, jak to często bywa w RTS-ach, jednostek niepotrzebnych**, którymi okazują się zazwyczaj te podstawowe. W Phase One wyposażona w karabiny piechota - jednostka warta zaledwie 40 punktów prestiżu, podczas gdy czołg kosztuje nawet 200 - szła ze mną od chwili, gdy *„Rzesza zmuszona została zareagować na incydenty na granicy ze skompromitowaną Polską"*. I co więcej, była autentycznie niezastąpiona - dwa jej oddziały zawsze były „jedynką" - grupą podpisaną pod klawisz 1 i to ona zawsze pierwsza wchodziła w teren zabudowany. Nie bez znaczenia był przy tym fakt, że piechota świetnie radzi sobie, wskazując jednostki widzialne, ale i identyfikując te, które jedynie słychać! To zaś dzięki nowatorskiemu czynnikowi słuchu obrazowanemu ikonami w miejscu, w którym twoi podkomendni usłyszeli odpowiednie dźwięki, np. but-piechotę czy gąsienicę-pojazd pancerny.

Tempo własne

Innym ważnym atutem Codename: Panzers jest to, że nie zmusza ono, tak jak niedawno Soldiers: Heroes of WW2, do gry metodą prób i błędów. To głównie dlatego, że nie ma tu powodu, by się spieszyć. Nawet czasówki, jak np. znana z dema #2 pierwsza faza D-Day (zdobyć wzgórze, zająć miasteczko do 0600), obliczona jest tak, by można było grać we własnym tempie. Jest zatem czas na to, by „naprawiać" zarówno ludzi, jak i pojazdy (leczenie i naprawy, czy uzupełnianie amunicji nie wymaga - jak w Soldiers - samodzielnego przenoszenia pocisków - wystarcza sam fakt, że opóźnia się tempo natarcia).

Nie warto też się spieszyć, gdyż straty jednostki doświadczonej, a więc bardziej skutecznej i mogącej więcej wytrzymać, nie jest w stanie zrekompensować... nic. Dzięki temu możliwe jest ich (strat) ograniczanie, a poprzez to wykorzystywanie jedynego „surowca" w grze - prestiżu - nie na zakup nowych jednostek, lecz wyposażenie doświadczonej załogi w lepszy sprzęt. Od

OMAHA BEACH

Nie, nie, nie. Nam się tu nie podoba. Wracamy do Anglii. Na pewno złapiemy jakąś okazję na Kanale.

Chłopaki mieli pecha. Pocisk trafił dokładnie w środek drużyny.

Morale bardzo wysokie. Żołnierze aż się palą do walki!

strat zależą - zdaje się - także medale przyznawane po misjach (w kampanii niemieckiej dosłużyłem się Mieczy do Liści Dębu Krzyża Rycerskiego Krzyża Żelaznego - odznaczenia jakim mógł szczycić się Wittmann!).

Graficzna doskonałość

Widok logo Nviidii - *The way it's meant to be played* - w strategiach to rzadkość. W przypadku Codename: Panzers jednak **ten swoisty certyfikat jakości graficznej jest w pełni zasłużony**. Gra bowiem ustępuje, a i to nieznacznie, jedynie Soldiers: Heroes of World War 2. Phase One stworzone zostało na bazie autorskiej technologii Strormregionu - Gepard 3D engine (czyżby w uznaniu dla Panter i Tygrysów?). Umożliwia on nie tylko generowanie wiarygodnych krajobrazów (z lasami tak gęstymi, że zdarzyło mi się zgubić wśród drzew zdobyczną 75-tkę i dopiero przeczesanie terenu za pomocą piechoty oddało mi ją z powrotem), ale także jednostek, w tym ludzi! Jest przy tym tak dobry, że część filmów tworzonych jest tu przy wykorzystaniu engine'u - dość będzie powiedzieć, że ledwie przecież widoczne jednostki piechoty składają się z 3300 wielokątów! Dla porównania - pierwsza Lara Croft miała ich ok. 500, ostatnia - niesławny Angel of Darkness - 5000).

Autentyczna fizyka

Rozmach a zarazem dbałość o szczegóły jednak przejawiają się tutaj najpełniej dopiero w trakcie walk. Wówczas to Gepard 3D pokazuje pazury - dynamiczne oświetlenie przy eksplozjach i znakomite efekty cząsteczkowe tworzące pióropusze dymu. Znakomicie prezentują się także zmienne warunki pogodowe (niestety, wygląda na to, że nie mają faktycznego wpływu na losy bitwy). **Prawdziwym bohaterem jest jednak zintegrowany system wiarygodnej fizyki – działający na każdy obiekt w grze!** Dzięki niemu możliwe jest burzenie budynków, koszenie całych lasów (przyznam się - w czasie swej gry nie odpuściłem żadnemu z dziesiątek słupów wysokiego napięcia - widok zrywanych i wiarygodnie układających się przewodów jest po prostu niezrównany!), ciała ludzi zaś są animowane zgodnie z ograniczeniami powodowanymi przez szkielet - padają w naturalny sposób. Gdybym jakość zastosowanej fizyki miał przyrównać do tytułów już istniejących, wskazałbym inną Grę Wybitną - Silent Storm.

Znakomite audio

Audio w grze idzie w parze z jej oprawą graficzną. Przypominam jednak, że grałem w wersję niemiecką, więc na werdykt dotyczący lokalizacji przyjdzie jeszcze zaczekać (znajdziecie go najpewniej w następnym numerze CDA). Życzyłbym jednak i wam, i sobie, by Cenega zdecydowała się spolszczyć jedynie głosy bohaterów. (Albo lokalizacja kinowa? Pliiiz...). Wypowiedzi szeregowych żołnierzy bowiem, niezależnie od wersji językowej, odbywają się w językach ojczystych - Niemcy mówią po niemiecku, ale Rosjanie - już po rosyjsku, Amerykanie - swoim specyficznym angielskim. Poza tym bywają one autentycznie zabawne - jak np. wypowiedzi snajperów *„Ueberraschung!"*, *„Ich hab' dich im Visier"* czy *„Und du dachtest du wirst sicher..."*.

Niemal 10/10!

Przyznaję, Codename: Panzers miałem ochotę dać 10/10. I gdyby nie drobne błędy - jak choćby fakt, że ostrzeliwany przez artylerię czołg nie próbuje uciec spod nawałnicy ogniowej albo że po przejęciu brytyjskiej Matyldy (pancerz przedni - 70 milimetrów, podczas gdy mój Panzer III F miał ich 30) **po misji** straciłem i czołg, i załogę (whyyyy?) - pewnie udałoby mi się przekonać siebie i redakcję do tej oceny. Mimo to **Codename: Panzers jest najlepszą grą tego typu, a jej pozycji nie powinno zagrozić nawet Lord of the Rings: Battle for Middle-earth.** Obyż zatem jak najszybciej dane nam było poznać planowane i Phase Two, i Phase Three, i... miejmy nadzieję, że wszystkie kolejne! **|CDA|**

9+

GRYWALNOŚĆ	10
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- + fenomenalna oprawa audio-wizualna
- + klimat
- + kompleksowość
- + ponad 100 jednostek
- + jak dla mnie - spełnienie marzeń!

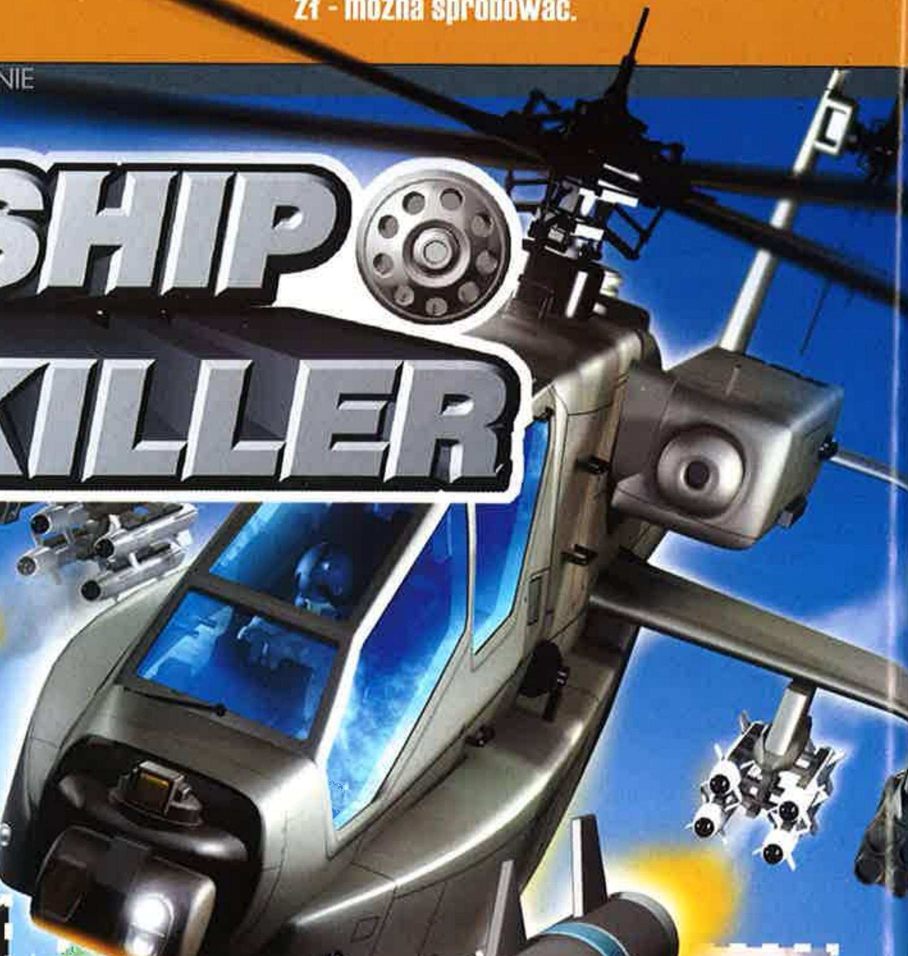
- − takie rozmaite drobiazgi...

- PRODUCENT: INTERACTIVE VISION
- DYSTRYBUTOR: PLAY
- CENA: 19 ZŁ
- WWW.GUNSHIPPLAY.COM.PL
- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 600 MHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

Ot, klasyczny przeciętniak z gatunku „rozwal wszystko". Ale że kosztuje niecałe 20 zł - można spróbować.

EUGENIUSZ SIEKIERA | ZRĘCZNOŚCIOWE LATANIE

GUNSHIP TANK KILLER



Zawsze skrycie podziwiałem zawodowych wyjadaczy zagrywających się rozmaitymi skomplikowanymi symulatorami lotniczymi. To specyficzny rodzaj gier, zdecydowanie nie dla każdego. Gracz zasiadający do takich produkcji powinien być nie tylko nad wyraz cierpliwy (czego o sobie powiedzieć nie mogę), ale także „nieludzko sprawny" (by Wilq) po to, aby poradzić sobie ze skomplikowaną techniką pilotażu.

Symulator? Nie, strzelanina.

Grafika zachwytu nie budzi ale i nie odstrasza.

Co jednak, jeśli chciałbym bezstresowo polatać i nie uczyć się godzinami tej trudnej sztuki? Z pomocą przychodzą gry takie jak Gunship: Tank Killer.

Musicie wiedzieć, że nowa produkcja ze studia InterActive Vision **dość ładnie udaje symulator**, podczas gdy tak naprawdę nie jest czymś wiele więcej jak zwykłą zręcznościówką. Połączenie to wypadło w miarę udanie, jednak G:TK niestety pod żadnym względem nie zaskakuje, ani nie powala. Ot, przeciętniaczek.

Oprawa taka sobie

Gra hula na silniku RenderWare, który czasy świetności ma już zdecydowanie za sobą. **Grafika w G:TK jest co najwyżej średnich lotów.** Polatamy nad Syberią i wyspami leżącymi gdzieś na Pacyfiku. Syberia wygląda dość biednie, choć tropiki już lepiej, ale po zaliczeniu FarCry'a plaże czy dżungla w G:TK wywołują co najwyżej uśmieszek politowania. Modele pojazdów (czołgi, ciężarówki, dżipy etc.) też nie grzeszą nadmiernym uszczegółowieniem, choć to akurat nie przeszkadza – w ogniu walki i tak nie zdążymy im się przyjrzeć. Woda wygląda w miarę znośnie, ale do zachwytów nad nią też daleko. Nieźle prezentuje się nasz śmigłowiec, chmury i rzeźba terenu (szczególnie góry wyglądają tu ładnie). Na plus można grze zaliczyć urozmaicone warunki pogodowe. Przyznam, że nocne loty w strugach deszczu mają specyficzny urok. Generalnie jednak gra wygląda gorzej niż Comanche 4, który przecież swoje latka już ma.

Nic nowego

Pod względem rozgrywki też nie jest najlepiej. **Gra jest do bólu schematyczna i liniowa.** Warstwa fabularna niczym nie zaskakuje. Powiem krótko, jak się da – w G:TK mamy 2 strony konfliktu – my jesteśmy oczywiście tymi dobrymi. Jako pilot śmigłowca Apache AH-64D Longbow uzbrojeni po zęby (działko 30 mm, pociski rakietowe Hydra, naprowadzane laserowo przeciwczołgowe Hellfire oraz rakiety powietrze-powietrze Stinger) stajemy przed możliwością wykonania **30 misji bojowych.** Zadania to najbardziej klasyczne z klasycznych – ochrona konwoju, bazy, miasta, misje zwiadowcze, wsparcie z powietrza sił naziemnych, misje ratunkowe, niszczenie budynków/pojazdów/floty nieprzyjaciela (niepotrzebne skreślić). Świat obserwujemy z kilku różnych kamer (w tym również kokpitu). Standard!

Ani długiego

Misji na pozór jest dużo - niestety są one skandalicznie krótkie. Większość z nich da się ukończyć w 3-4 minuty. I to za pierwszym podejściem. **Save'ów w trakcie wykonywania zadań nie ma**, tak więc jeśli nas rozwalą pod sam jego koniec – sorry Winetou – zaczynamy

5

GRYWALNOŚĆ		5
VIDEO		5
AUDIO		5

WERDYKT

- \+ niska cena
- \+ niemal nie wymaga myślenia
- \+ relaksuje
- − do bólu sztampowa
- − przeciętna oprawa audio-wideo
- − pełna instrukcja tylko na CD z grą
- − ogólnie nie porywa

Gunship: Tank Killer jest znany szerszemu światu jako Operation Air Assault 2, a w Stanach wydano go pod tytułem Apache Longbow Assault. Jak się pewnie domyślacie, OAA2 jest sequelem OAA, znanego w Stanach pod tytułem Apache Air Assault. U nas zaś tytuł ten pojawił się jako Operacja Pustynny Grom. Proste, prawda?

od początku. W przypadku tej gry nie jest to jednak specjalnie frustrujące z uwagi na **dość niski poziom trudności** (na najniższym jest wręcz banalna).

Gra nie stanowi specjalnego wyzwania, a szkoda, bo momentami zabawa nawet mnie wciągała, niestety na krótko. W większości przypadków nie rozgrzałem porządnie maszyny, a już na ekranie pojawiał się napis: Mission Successful! Za prosto przychodzi zwycięstwo. Dodatkowym ułatwieniem jest odporność naszej maszyny na ogień nieprzyjaciela. Nasz śmigłowiec może przyjąć „na klatę" od 4 do 5 rakiet Hellfire (oczywiście na poziomie hard nie jest już tak wesoło).

Czego tu nie ma?

Niestety poza główną kampanią nie otrzymujemy nic więcej. Chciałoby się polatać w multiplayerze czy skonstruować kilka scenariuszy za pomocą edytora. Niestety, moi drodzy, nie ta bajka. Brakowało mi tutaj także radia. Nie raz przecież wyruszamy na misję w większej grupie i aż się prosi o kontakt radiowy. Wszelkiego rodzaju wytyczne i polecenia z bazy wyświetlają się na ekranie, jednak żadnych głosów nie uświadczymy. Trochę to razi. O wszelkiego rodzaju filmikach czy cut-scenkach również zapomnijcie.

Nie ma też żadnych misji treningowych, które nauczyłyby nas sztuki pilotażu. Na szczęście ta zbytnio skomplikowana nie jest i już po 10-20 minutach każdy średnio sprawny manualnie gracz ją opanuje (ponadto jest opcja przełączania się z trybu realistycznego na tryb zręcznościowy, co znacznie ułatwia zabawę).

Bez joya łatwo nie jest

Ameryki nie odkryję, jeśli napiszę, że w symulatorach lotniczych zamiast comba klawiatura + myszka o niebo lepiej sprawdzają się joysticki. Nie inaczej przedstawia się sprawa w Gunship: TK. Nie raz i nie dwa kląłem pod nosem w momencie, gdy jednocześnie wciskałem kilka klawiszy, próbując zrobić jakikolwiek bardziej skomplikowany manewr. Dodatkowym utrudnieniem jest **brak możliwości dowolnego zdefiniowania klawiatury**. Mamy kilka gotowych opcji do wyboru, spośród których musimy wybrać rozwiązanie dla nas najwygodniejsze. Przyznać jednak trzeba, że mimo wszystko da radę ukończyć grę za pomocą klawiatury.

Podsumowanie...

G:TK nie jest ani nie totalnym gniotem, ani też produkcją wybitną. Ot, klasyczny przeciętniak – stąd i taka, a nie inna ocena. Jeśli na wszelkiej maści symulatorach lotniczych zjadłeś zęby, omijaj G:TK szerokim łukiem, bowiem gra wyda ci się głupia, monotonna i przede wszystkim zbyt prosta. Jeśli jednak jesteś totalnym amatorem, który od wielkiego dzwonu lubi sobie polatać i postrzelać bez zbytniego zwracania uwagi na setki wskaźników, możesz po ten tytuł sięgnąć.

Zachwycony raczej nie będziesz, ale – jak za te pieniądze – **można spróbować.** Tylko pamiętaj – **to nie jest rasowy symulator, a jedynie gra zręcznościowa z rozbudowanym sterowaniem. Ni mniej, ni więcej.** **|CDA|**

WSZYSTKO GRA

UDERZ WE WRZEŚNIU NA NAJWIĘKSZE W EUROPIE TARGI GIER – GAMES CONVENTION! TYLKO W HYPERZE ZOBACZYSZ, CO JEST GRANE – PRZEKONASZ SIĘ, KTÓRE GRY SĄ NA TOPIE I CZYM ZASKOCZĄ CIĘ PRODUCENCI W NAJBLIŻSZEJ PRZYSZŁOŚCI.

WWW.HYPER.PL

GAMES CONVENTION

rozrywka

HYPER

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST NA PLATFORMIE CYFRA+

PRODUCENT: BURUT SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ACCLAIM
WWW.KREED3D.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004

Mamy do czynienia z klasyczną strzelanko-zarzynanką w konwencji FPP rodem zza naszej wschodniej granicy

CORMAC | NIE JEST TAK ŹLE, JAK MÓWIĄ

Miałem z Kreedem drobny zgryz. Otóż, autorzy wszystkich sieciowych recenzji, do jakich dotarłem ocenili, Kreeda jako grę co najwyżej przeciętną. Serwisy rosyjskie wręcz zmieszał wynik pracy własnych rodaków z błotem (skutek niespełnionych wielkich oczekiwań?). Średnia wyszła w okolicy 5/10. Mnie tymczasem grało się w The Kreed całkiem nieźle. To jest o tyle ciekawe, że zazwyczaj bywa odwrotnie – często nie zachwycam się tym, co większość uznała za objawienie stulecia.

Owszem, spora część wymienianych w recenzjach Kreeda wad znalazła się też na mojej, sporządzonej podczas grania, liście. Nie jest to FarCry. W moich oczach jednak gra nie jest aż tak fatalna, jak można by wywnioskować z artykułów na zagranicznych stronach internetowych.

Powrót do przyszłości, cz. 3765

Akcja gry rozgrywa się w odległej przyszłości, w świecie dosyć typowym dla science fiction – podróże międzygalaktyczne, gigantyczne krążowniki kosmiczne, space marines i liczne odmiany Obcych, oczywiście niespecjalnie przyjaznych wobec ludzi. **Tytułowy Kreed to tajemniczy kosmiczny byt, coś na kształt czarnej dziury wsysającej planety i zbłąkane statki.** Kto dostanie się do jej wnętrza, już tam pozostaje - bez szans na ucieczkę.

No i już wiadomo, dokąd trafimy. Nie od razu jednak, gdyż przygoda rozpoczyna się w momencie, gdy statek z naszym bohaterem (członkiem elitarnego oddziału żołnierzy) na pokładzie zostaje zaatakowany przez Obcych. Choć na oficjalnej stronie gry autorzy próbują wciskać kit odnośnie obecności w ich dziele głębszych treści (poszukiwanie przez bohatera odpowiedzi na ważne pytania i tego typu bełkot), w rzeczywistości mamy do czynienia z **klasyczną strzelanko-zarzynanką w konwencji FPP**. Osobiście wątpię, by akurat tego bohatera interesowały odpowiedzi na jakieś pytania i zgłębianie tajemnic wszechświata. Dlaczego? O tym dalej.

Całkiem nieźle jak na shit ;)

Wspomniałem już, że zanim trafimy do serca Kreed, oblecimy kawał kosmosu i wytłuczemy całe zastępy przeciwników różnych ras i odmian. Zwiedzimy (niekiedy dogłębnie, bo z systemem wentylacyjnym włącznie) kilka statków kosmicznych, przyczynimy się też do wyludnienia (wyalienienia, wyobcowania?) paru baz. **Zróżnicowanie i design etapów to wielka zaleta Kreeda** – każdy z nich jest charakterystyczny. Im dalej zresztą, tym lepiej, bo

A mówiliśmy mu, że fast foody to świństwo.

THE KREED

Nie, to nie motor, to najpotężniejsza broń w grze.

Efekty świetlne faktycznie efektowne.

opuszczamy statki Ziemian i zapuszczamy się do zgoła nieludzkich latających i stacjonarnych fortec Obcych. Również te bardzo się od siebie różnią, w zależności od zamieszkujących je ras – nie wszystkie wzniesione zostały ze stali i kamienia. Niekiedy fascynacja autorów gry twórczością H.R. Gigera jest w grze oczywista – **biomechaniczne stwory i ich baza nieodparcie kojarzą się ze stylem twórcy postaci Obcego z filmu Ridleya Scotta.**

Etapy są tu rozległe, wielopoziomowe, pełne ślepych zaułków i dodatkowych przejść. Widać, że twórcy położyli na projektowanie map bardzo duży nacisk. Jedyne, do czego mógłbym się przyczepić, to to, że cel misji nie zawsze jest całkowicie jasny, co niekiedy prowadzi do miotania się po planszy.

To nie małpka, synku, to żołnierz Obcych

Skoro już wspomniałem o Obcych, warto rzucić okiem na faunę, którą trzeba naszpikować ołowiem, podpalić lub w inny sposób wysłać tam, gdzie bohaterowi się nie spieszy. Niemal w każdym z **dziewięciu epizodów** pojawiają się przeciwnicy dla niego charakterystyczni. Będą wśród nich zbuntowani space marines, zarażeni potworną chorobą pasażerowie kosmicznego krążownika i kilka odmian Obcych – od prymitywnych zębatych zwierzaków, poprzez skaczące żarłoczne „pulpety", biomechaniczne insektoidy, rasę humanoidalną aż po paskudztwa z piekła rodem. Podobnie jak w przypadku etapów, na jednostajność trudno w grze narzekać. Jest rzeczą całkowicie oczywistą, że z każdym przeciwnikiem walczy się inaczej.

Jeżeli chodzi o AI napastników, jest nie najgorzej. Rasy inteligentne potrafią się wycofać, kryć za zasłonami, ganiać się z graczem dokoła obiektów, robić skuteczne uniki. **Z celnością i refleksem ludzi nieco jednak w moim odczuciu przegięto.** Na domyślnym poziomie trudności (czyli na środku pięciostopniowej skali) potrafili oni władować kulkę w mój łeb w ułamkach sekund od momentu zauważenia mnie. Przykład – podchodzę cichutko do drzwi, żadnych hałasów nie robię, nie strzelam, otwieram je... i od razu trafia mnie zza nich pocisk. Strach pomyśleć, co dzieje się na poziomie very hard. Ci szaleńcy zabiliby mnie, chyba zanim bym do nich wszedł. Inny przykład - walka na długi dystans. Zanim położyłem przeciwnika ze snajperki, ten zdążył dotkliwie mnie poharatać. Podszedłem do zwłok, aby zobaczyć, jaką cudowną bronią dysponował. To był shotgun. Nie mam więcej pytań...

Inna ciekawostka techniczna – w rękach przeciwników minigun rozkręca się chyba ociupinkę szybciej niż w rękach gracza. No, chyba że znowu potrafili mnie cudownie wyczuć przez drzwi i zaczęli rozkręcać działko, zanim wszedłem.

Kici-kici, masz granacik

Narzędzi zagłady jest w grze całkiem sporo, choć o oryginalności trudno tu mówić. No, to jedziemy z wyliczanką: nóż, shotgun, karabinek automatyczny z celownikiem optycznym, strzelba trójlufowa, minigun, miotacz ognia (bardzo skuteczny przeciw małym Obcym, których trudno trafić pociskiem), rakietnica, dwa działka energetyczne, granaty i potężna, 140-kilowa wyrzutnia pocisków zdolnych za jednym trafieniem obrócić w proch niemal każdego wroga. Zdarzy nam się też na chwilę zasiąść w kabinie biomechanicznego czołgu Obcych lub wziąć w opiekę stacjonarnego CKM-a. Część broni ma alternatywny tryb ognia, co zwiększa i tak już niemały arsenał.

Jeśli to nam zdarzy się stać po niewłaściwej stronie lufy któregoś z tych cacek, w sukurs przyjdą nam ampułki lecznicze. Działają one dość specyficzne, bo im bardziej jesteśmy pokiereszowani, tym więcej odzyskujemy zdrowia po zaaplikowaniu sobie leku, np. jeśli mamy tylko 30 punktów zdrowia, odzyskamy około 25, natomiast jeżeli mamy 90, to tylko 3. Oczywiście jest i zbroja.

Kiepsko rozwiązano wybór broni. Dokonuje się go standardowo, bo za pomocą cyferek – tyle, że giwery nie są im na stałe przypisane. Jeśli aktualnie nie posiadamy amunicji do którejś z pukawek, wypada ona z listy i wszystkie następne ustrojstwa przesuwają się o jeden w dół, co bywa mylące i denerwujące. Poza tym **gra niepotrzebnie zmusza do przeładowania broni zawsze wtedy, gdy skończy się magazynek.** Czasem wygodniej byłoby po prostu zmienić pukawkę, niż np. czekać, aż nasz heros załaduje do strzelby po kolei 8 naboi, w tym czasie podpalany przez wroga.

Krzyk już nie tak odległy

Gra wygląda okazale. Rosjanie postawili na własny engine nazwany X-tend. Bazuje on w dużym stopniu na shaderach, oferuje bardzo ładną wodę i naprawdę niezłe efekty świetlne. Wszelkie ruchome cienie (np. od wiatraczka wiszącego przed lampką) czy efekty oparów barwionych różnokolorowymi światłami lamp prezentują się bardzo dorodnie. Tekstury są ostre i czytelne, nie rozłażą się, gdy podejdziemy do ściany, chropowatość jest niemal wyczuwalna. Wzrok przyciągają też różnorakie panele kontrolne rojące się od przycisków, diod i migających lampek. **Grafika przyprawiona została specyficznym „brudkiem" (trudno to opisać), co powoduje, że jest ponura i klimatyczna.** Modele przeciwników są dobre i nieźle animowane. Zdarzają się jednak od czasu do czasu błędy w wyświetlaniu cieni (np. ich przenikanie przez obiekty), a część przedmiotów trudno podnieść, zwłaszcza jeśli leżą wysoko na półkach. **Poza pojedynczymi beczkami - otoczenie jest niestety niezniszczalne.**

Unga-bunga zły... argh... zniszczyć wszystko!

Muzyka jest w znacznej mierze elektroniczna, choć znalazły się na ścieżce dźwiękowej przesterowane gitary, a nawet porządna hardrockowa solówka. Głosy zaś to zupełnie „inna inszość"... Słabizna i amatorszczyzna. **Brzmią one fatalnie, w dodatku mocno zalatują wschodnim akcentem, a od czasu do czasu zdarza się błędna wymowa słów.** Swoją drogą - i w licznych znajdowanych logach, i dziennikach (fajna sprawa, bo buduje to klimat, np. zmutowane zwłoki, a obok ostatnie notatki walczącego z wirusem nieszczęśnika) można natrafić na... błędy językowe. Z drugiej strony, kto powiedział, że NPC muszą być geniuszami gramatyki i ortografii? :)

Główny bohater mówi głosem tak paskudnym i tak mocno przywodzącym na myśl ludzi pierwotnych, że aż chce się śmiać. Dlatego na początku artykułu pojawiła się ta ironia dotycząca rzekomego poszukiwania prawd o wszechświecie.

I komu tu wierzyć? :P

Nie twierdzę, że The Kreed to przebój czy przełom. Ale też nie jest to gra z gatunku „kaszany". Ot, raczej przeciętna pozycja z przebłyskami klasy. Najlepiej po prostu odpalcie demko i sami sprawdźcie, czy wam pasuje. Jeśli się nie spodoba, przynajmniej będzie mieli na co popatrzeć. Mnie grało się w nią całkiem przyjemnie. **|CDA|**

6+

GRYWALNOŚĆ	7
VIDEO	8
AUDIO	5

WERDYKT

- ⊕ oprawa graficzna
- ⊕ design etapów
- ⊕ zróżnicowanie
- ⊕ spory arsenał

- ⊖ bardzo słabe głosy
- ⊖ przesadzono z celnością wrogów
- ⊖ nieprzemyślany sposób wyboru broni
- ⊖ nic nowego, nic oryginalnego

PRODUCENT: MASSIVE ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: VU GAMES
WWW.GROUNDCONTROL2.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 700 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004

Jeśli chcesz pograć w pierwszą część GC – możesz ją legalnie ściągnąć ze strony producenta! Tak jest, całą grę! (Niestety nie wolno jej publikować na żadnym Cover CD.)

ALLOR | CZASEM SŁODKA, CZASEM KWAŚNA... ALE W SUMIE BARDZO SMACZNA!

GROUND CONTROL II: OPERATION EXODUS

Jedynka to do tej pory jeden z najlepiej wyglądających RTS-ów. A dwójka? Wygląda wprawdzie jeszcze lepiej, ale po Soldiers już takiego wrażenia nie robi. Na szczęście grafika to nie wszystko, co gra ma do zaoferowania.

Innym znakiem rozpoznawczym serii było interesujące – jak na RTS - podejście do kwestii zarządzania surowcami. Tych bowiem najzwyczajniej w świecie... nie było. I nikomu to nie przeszkadzało - ba, była to nawet duża zaleta! Dzięki temu nie trzeba się było bawić w rozbudowę bazy, szukanie złóż ani produkowanie jednostek. Przed misją wybierało się ładunek dla własnych statków desantowych i - hajda na wroga! Jedyna zagrywka taktyczna, jaką można było zastosować, to wybranie momentu, w którym danego desantowca wzywamy... bo wcale nie musieliśmy całości sił przywoływać już na początku misji.

Różnice punktowe

I właśnie z przywoływaniem oraz zarządzaniem surowcami związana jest jedna z największych zmian wprowadzonych w dwójce. Wprawdzie **nadal niczego nie wydobywamy, ale w zamian wprowadzono tu punkty zaopatrzenia**, które otrzymujemy za „dobre sprawowanie" w czasie misji. Czyli: zdobywanie punktów zwycięstwa (miejsca o strategicznym znaczeniu, które obydwie strony chcą kontrolować), rozwalanie wrogów i tym podobne uprzykrzanie życia wrogowi. Szybkość ich przyrostu zależy także od liczby posiadanych przez nas jednostek – jeśli mamy ich mało, przyrastają z pełną szybkością, jeśli już pewne siły zgromadziliśmy, będą one przyrastały wolniej, bo (jak to tłumaczą w trakcie treningu) coraz większa ich część jest przeznaczana na utrzymanie już istniejących sił.

Co można z tymi punktami zrobić? Przede wszystkim kupuje się za nie nowe jednostki, które od razu, w czasie misji (a nie przed misją jak wcześniej), można załadować na desantowiec i w dowolnym momencie ściągnąć na ziemię. W zasadzie to w prawie dowolnym momencie, bo niezbędne jest jeszcze lądowisko, a często zdarza się tak, że musimy je najpierw odbić.

Zresztą punkty można także wydać na **ulepszenie desantowca**. Nie jest już on tylko bezbronną barką, która kursuje pomiędzy orbitą a ziemią i do niczego więcej się nie nadaje, jak to miało miejsce w jedynce. W dwójce zamontowano na nim działko, a poza tym po wyrzuceniu wojska można jeszcze przez pewien czas (zależny od wielkości zbiorników z paliwem) polatać nad polem walki, służąc jako statek zwiadowczy lub wysunięte stanowisko ogniowe. Nie warto jednak zbytnio z tym przesadzać, bo standardowo nie jest on ani jakoś superopancerzony, ani specjalnie uzbrojony. Ale tutaj właśnie przydają się punkty – można za nie wyposażyć desantowiec w lepszy pancerz, mocniejsze działka i większy zbiornik z paliwem. Dodatkowo można także zamontować mocniejsze silniki i pojemniejszy luk „bagażowy", dzięki czemu

Fajerwerki z napalmem bardzo rozgrzały widzów...

Przykład bioelektronicznego designu w klimatach Viron Nomads.

nasze siły znajdą się na ziemi szybciej i w większej liczbie.

Różnice terytorialne

Innym znakiem rozpoznawczym jedynki były **perfekcyjnie wyglądające krajobrazy**: gęste lasy, ośnieżone góry, wielkie połacie stepu – wyglądało to wszystko jak żywe i to nawet bez upiększających okolicę kolumn pancernych. Oczywiście dwójka jest jeszcze ładniejsza, ale... właśnie, na początku mamy wprawdzie do czynienia z takimi właśnie ślicznuitkimi krajobrazami, potem przez bardzo długi czas walczymy w mieście. Jest ono wprawdzie równie duże, a ruiny budowli nie tylko fajnie wyglądają, ale dodatkowo oferują schronienie dla piechociarzy, ale... naturalne krajobrazy wyglądają mimo wszystko lepiej. Bo miasto jest po prostu zrujnowanym miastem i jakoś opadu szczęki nie powoduje, zaś pokryte lasami pagórki – cóż, było tego pełno w jedynce, ale dwójka to kolejny duży krok naprzód!

Trzeba przyznać, że jeśli chodzi o możliwości taktyczne, miasto jednak oferuje ich znacznie więcej. Wszystko przez tę możliwość schowania ludzi w ruinach (a także bunkrach, które zdarzają się i poza miastami, ale przecież jakby z definicji oczekujemy, że w takim miejscu ktoś jednak będzie). Dzięki temu walki w mieście to bardzo często mozolne zdobywanie budynku po budynku i to bez pomocy ciężkich sił, bo te zbyt wielkich szans w takich warunkach niestety nie mają. Bo trzeba pamiętać, że wszystkie jednostki mają jeszcze alternatywny tryb prowadzenia ognia, a w przypadku piechoty jest to najczęściej coś przygotowanego specjalnie z myślą o poradzeniu sobie z ciężkim sprzętem, czyli na przykład rakiety...

A skoro już przy chowaniu się jesteśmy, trzeba jeszcze wspomnieć o możliwości schowania piechoty w lesie i w ogóle przemarszu przez las. Opcja ta jest bowiem dostępna jedynie dla piechoty, która w dodatku między drzewami jest trudniejsza do zauważenia, no i odnosi mniejsze obrażenia od ostrzału.

Różnice jednostkowe

W dwójce mamy dwie strony konfliktu – walczące o niepodległość z Imperium Terran wojska Northern Star Alliance oraz... i tu niespodzianka - drugą stroną nie są bowiem wojska Terran, a obcych zwanych Viron Nomads. Znaczy się z silami Terran też trochę walczyć będziemy, ale dwie znajdujące się w grze kampanie poświęcone są właśnie NSA oraz Vironom. Ci pierwsi to w prostej linii spadkobiercy jednostek znanych z jedynki. Część sił wprawdzie wyewoluowała (np. transportery opancerzone mogą stawiać zasłonę dymną, a lekkie pojazdy zwiadowcze stawać się niewidzialne), doszło także trochę nowych jednostek, takich jak niesamowicie skuteczny w walkach w mieście snajper, ale ogólnie rzecz biorąc - są one nadal bardzo podobne.

Co innego Vironi. Jak na porządnych Obcych przystało, całymi garściami korzystają z technologii organicznych. I choć ogólnie rzecz ujmując, dysponują oni bardzo podobnymi jednostkami, jeśli chodzi o funkcje, jednak mogą się one ze sobą zespalać, dzięki czemu nie jesteśmy już ograniczeni do sprzętu, z jakim zaczynamy misję.

Różnice...

Niestety poza kupą dobrego, jest w dwójce także parę rzeczy, które ten doskonały obraz psują. Weterani jedynki od razu zauważą **zmianę tempa gry** - poprzednio mieliśmy do czynienia z grą taktyczną, w której nie rzucało się bez pomyślunku sił na wroga, bo liczba jednostek była mocno ograniczona, a strat nie dało się już w trakcie misji odrobić. W dwójce niestety można, przez co wiele misji robi się niemal na czas. Nie ma kiedy spokojnie się nad dalszymi ruchami zastanowić - trzeba przeć po trupach do przodu, bo inaczej będzie jeszcze więcej trupów. Owszem, misje w których jest czas na to, by pomyśleć, też się zdarzają, ale niestety często jest tak, że tylko perfekcyjne opanowanie skrótów klawiszowych uratuje nasze cztery litery. Bo pauza wprawdzie jest, ale po jej włączeniu nie można wydawać rozkazów!

Innym problemem jest AI. Jako że sporo misji wykonujemy w mieście, bardzo istotne są sensowne algorytmy wyszukiwania trasy – a te są niestety na podobnym poziomie, co w jedynce. Tam, na rozległych polach walki, nie przeszkadzało to, ale tutaj... Zwłaszcza że jedna jednostka drugiej nie przepuści, więc nie raz i nie dwa zobaczycie własne czołgi próbujące przejechać piechotę po to, aby dotrzeć do celu. I niestety jej nie przejadą - tylko utkną, czego w trakcie walki wcale nie zaliczyłbym do zalet... To zresztą nie koniec problemów z inteligencją jednostek – często się także zdarza, że nie bardzo orientują się one w sytuacji. Można na przykład zdjąć cały wrazy patrol snajperem, a i tak żaden żołdak nie wpadnie na to, że ktoś ich właśnie eksterminuje i że wypadałoby się schować... Podobnie zachowuje się zresztą wiele innych jednostek, choćby latających zwiadowców, którzy potrafią latać nad gostkami tylko po to, by ich po jednym zestrzeliwano...

Suma

Wbrew tej ostatniej gorzkiej części, gra jest jak najbardziej warta polecenia. Świetnie wygląda (przypatrzcie się kiedyś na dużym zbliżeniu ruchom pojazdów czy temu co się dzieje z piechotą po spotkaniu z granatem – pełna fizyka!), ma świetną i odpowiednio pompatyczną muzykę, naprawdę niezłe efekty dźwiękowe, no i jest jak najbardziej grywalna. Fakt, że czasami rzeczy dzieją się w niej - jak na mój gust - nieco za szybko, a mające niekiedy problemy z dotarciem na miejsce AI działa w takich przypadkach jak płachta na byka, ale... złość szybko przechodzi - wystarczy tylko popatrzeć, jak to wszystko ze sobą walczy. To jest piękne! I jeszcze to odpowiednio rozbudowane, więc przed końcem drugiej kampanii na pewno się nie znudzi.

A potem pozostaje jeszcze multi, dlatego też wszystkim fanom RTS-ów GCII jak najbardziej polecam. **|CDA|**

Czasami rzeczy dzieją się tu - jak na mój gust - nieco za szybko, są problemy z AI... Ale złość szybko przechodzi - wystarczy tylko popatrzeć, jak to wszystko ze sobą walczy...

8+

GRYWALNOŚĆ	8
VIDEO	9
AUDIO	9

WERDYKT

- + świetna grafika
- + fajnie rozwiązane zasoby
- + różnorodne jednostki
- + milutcy obcy
- + realistyczna fizyka
- + fajne misje
- − więcej akcji niż taktyki
- − problemy z AI
- − brak aktywnej pauzy

- PRODUCENT: CDV
- DYSTRYBUTOR: CENEGA
- CENA: 89,90 ZŁ
- WWW.BLITZKRIEG.DE

- WIN 98/ME/2000/XP
- PROCESOR: PIII 450
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

NUCLEUS'ELD | BLITZKRIEG TO NIE... JEST TO ☺

BLITZKRIEG
HORYZONT W OGNIU

Ależ ten czas szybko leci... Jeszcze do niedawna uważałem Blitzkrieg za grę obdarzoną naprawdę ładną grafiką i ciekawymi jak na ertees pomysłami. Tymczasem po odpaleniu Horyzontu w Ogniu poczułem spory niesmak. A przecież Blitzkrieg ma ledwie kilkanaście miesięcy.

Horyzont w Ogniu to oficjalny, a co ważniejsze - **samodzielny dodatek do Blitzkrieg**. Pech chciał, że pojawił się w redakcji akurat w momencie, gdy kończyłem swą przygodę z Soldiers: Heroes of World War II, a zaczynałem z Codename Panzers. Różnica graficzna pomiędzy tymi tytułami jest wręcz kolosalna. Podobnie jest z samą rozgrywką.

2D do lamusa

Przede wszystkim **Blitzkrieg - jak pamiętamy - to płaskie 2D**. Zmiany graficzne nie zaszły tu żadne, tzn. wszystkie nowe mapy zostały zrobione na starym silniku, bez jakiegokolwiek liftingu. Dlatego Soldiers czy Codename: Panzers z Blitzkrieg dzieli różnica wielu klas. Nowe mapy - teoretycznie ciekawe, bo ulokowane w dość egzotycznych teatrach wojny: w Singapurze, Birmie czy Norwegii. Jednak kiedy tak patrzę na te stateczne krajobrazy oraz pełne pikseli i beznadziejnie animowane jednostki, tym bardziej doceniam kunszt grafików pracujących nad Soldiers i Codename.

Erwin, do boju!

Zostawmy jednak grafikę Blitzkrieg w spokoju i zajmijmy się tym, co nowe w dodatku. Przede wszystkim kampania niemiecka. W sumie **osiemnaście misji**, w których wcielamy się w postać generała Erwina Rommla. Myliłby się jednak ten, kto by pomyślał, że przed nami kampania afrykańska. Owszem, część misji toczy się na piaskach pustyni otaczających Tobruk, Trypolis czy El Alamein, ale wojska Rommla walczyły także w Ardenach, na Sycylii i w Normandii. Kto przejdzie kampanię lub komu ona nie odpowiada, ten może pograć sobie w misje solowe. (Te jak już wspominałem toczą się m.in. w Birmie, Singapurze, a także Narviku.) Część z nich rozgrywamy po stronie aliantów.

Nowa nacja i jednostki

Bezsprzecznym plusem dodatku jest to, że **pojawiała się w nim nowa nacja**. Mam tu na myśli Japończyków, z którymi przyjdzie nam walczyć przeciw Amerykanom i Anglikom. Również dzięki umieszczeniu kilku map na Dalekim Wschodzie i Pacyfiku pojawiły się nowe jednostki. W sumie aż 56. Gros z nich to - rzecz jasna - jednostki japońskie, takie jak sławne myśliwce Zero czy czołgi Chi-Ha.

Lepsze AI?

Na tym w zasadzie nowości w dodatku do Blitzkrieg się kończą. Owszem, na pudełku przeczytamy, że **„poprawiono AI - wróg szuka luk w obronie..."** itd. Prawdę jednak mówiąc, jakoś słabo to jest widoczne, a może inaczej - dopiero teraz, po grze w Soldiers, widzę, jak słabą AI mają komputerowi przeciwnicy w Blitzkrieg. Atak i obrona w tej grze to jeden wielki chaos. Liczy się ilość, nie żadne tam rozgrywki taktyczne. Tak jak w setkach innych erteesów. Już wolę obrywać w tyłek od świetnie zorganizowanego wroga w Soldiers niż patrzeć na te bezładne starcia mrówek...

W oczekiwaniu na sequel

Zdaję sobie sprawę z tego, że Horyzont w Ogniu to taka zapchaj dziura mająca na celu przypomnieć nazwę Blitzkrieg przed pojawieniem się sequela doń. Niemniej jednak jeśli ktoś wypuszcza dodatek, oczekuję po nim większej liczby nowalijek. Jak dla mnie jednak, warto po ten dodatek sięgnąć, jeżeli spełniasz któryś z dwóch następujących warunków. Po pierwsze, jesteś fanatykiem Blitzkrieg i nie możesz przepuścić takiej okazji. Po drugie, nigdy wcześniej nie spotkałeś się z Blitzkrieg, a kręcą cię tytuły rozgrywające się w realiach II wojny światowej pokroju Sudden Strike. Pozostali - **odpuśćcie sobie i zainwestujcie w Codename: Panzers.**

Dodatek do Blitzkrieg okazał się kompletną klapą w starciu z Codename: Panzers oraz Soldiers.

Spece od marketingu w CDV wydaniem Horyzontu w Ogniu w tym samy czasie, kiedy na półki sklepowe trafiają Soldiers i Codename, nie popisali się i skazali ten dodatek na pożarcie. **|CDA|**

BLITZKRIEG

6+

GRYWALNOŚĆ	▮▮▮▮▮▮▯▯▯▯	6
VIDEO	▮▮▮▮▮▮▯▯▯▯	6
AUDIO	▮▮▮▮▮▮▮▯▯▯	7

WERDYKT

- \+ samodzielny dodatek
- \+ nowa nacja, sporo nowych jednostek
- \+ ciągle można pograć

- − ależ to teraz paskudnie wygląda!
- − w sumie dużo słabsze od CP i Soldiers
- − za wiele nowości nie ma
- − AI... ai... aj...

Z-cyber
www.Z-cyber.net
...zawsze pod ręką
Odtwarzacz MP3 i WMA
z radiem FM i dyskiem 256MB
Torpedo
x3
I NAGRODA
Odtwarzacz MP3 i WMA
z dyktafonem (radio w słuchawkach) 128MB
Macer
x5
II NAGRODA
KONKURS
Czy Z-cyber to:
A. Marka napójow dla sportowców?
B. Marka multimedialnych produktów komputerowych?
C. Marka doskonałej jakości rowerów górskich?
Prawidłową odpowiedź wpisz według schematu:
CA.ME.X, gdzie x to wybrana odpowiedź A, B lub C
Flash Disk USB 2.0 128MB
Q-Stik
x10
III NAGRODA
Poprawną odpowiedź prześlij SMS-em na numer 7164
... I WYGRAJ MEGANAGRODY!
koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
W losowaniu nagród biorą udział tylko i wyłącznie zgłoszenia wysłane SMS-em o treści zgodnej z podanym wzorem. Nie ma ograniczenia liczby SMS-ów od jednego uczestnika.
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 15 września. Organizator konkursu zastrzega sobie prawo do zmian parametrów technicznych w związku z ciągłym rozwojem produktu.
CD-ACTION
Megabajt Sp. z o.o.
ul. Rydygiera 8 /budynek 6A/, 01-793 Warszawa
e-mail: info@megabajt.com.pl, www.megabajt.com.pl
megabajt

- PRODUCENT: CYPARADE
- DYSTRYBUTOR: ATARI
- WWW.BALLANCE.ORG

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 350 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 8 MB

DVD 09/2004 CD 09/2004

CORMAC | NIE LECĄ W KULKI...

Ballance zaskoczyło mnie na całej linii. Złapało mnie na wykroku, można by rzec, skoro akurat mamy Mistrzostwa Europy. Wziąłem tę grę z redakcji razem z Mob Enforcerem w myśl zasady „lepszy rydz niż nic" i diabelnie miło się zdziwiłem. Szczerze mówiąc Ballance to jedna z lepszych gier, w jakie grałem ostatnimi czasy.

BALLANCE

Uchwycony moment przemiany – stara „skorupa" efektownie się rozpryskuje.

Gra przypomniała mi czasy gierek prostych tak pod względem pomysłu, jak i wykonania, lecz szalenie wciągających. Czasy, kiedy liczył się głównie pomysł (Boulder Dash, Frogger, Scorch, etc.), a nie Unreal Engine, shadery i Havoc. Ballance swą prostotą i grywalnością bezlitośnie uświadamia, że nie trzeba faszerować gry wodotryskami i wiankami na kiju, by zatrzymała ona gracza przed komputerem na długie godziny.

Kula szejker

Jak już wspomniałem, gra jest **szalenie prosta pod względem koncepcji**. Mamy kulkę i zawieszony w przestworzach tor przeszkód, przez który musimy ją przeprowadzić. Wot i wsio. Przeciwników w klasycznym rozumieniu tego słowa w Ballance się nie spotka. Wrogami gracza są tu prawa fizyki, siła grawitacji, nerwy i brak wyobraźni. Pomysł nie jest sensu stricte nowy (patrz ramka), jednak w porównaniu ze wszystkim, co się na PC ukazuje, gra jest oryginalna i świeża.

Było nas trzech

Żeby turlanie nie było zbyt banalne i nie nudziło się nazbyt szybko, autorzy wprowadzili do prostego pomysłu nieco urozmaiceń. Kulka występuje tu w trzech odmianach – kamiennej, drewnianej oraz papierowej, a transformacji dokonują rozstawione po torach specjalne ustrojstwa. Różnice pomiędzy kulkami nie sprowadzają się, rzecz jasna, tylko do wyglądu, lecz znacząco wpływają na ich zachowanie na torze.

Grunt to uwierzyć. ;)

Kulka kamienna najlepiej nadaje się do przesuwania przedmiotów (bo jest najcięższa), jednak jej bezwładność (długi czas hamowania czy powolna reakcja na zmiany kierunków) oraz ciężar (niektóre wzniesienia są dla niej nie do pokonania, rozpadają się pod nią drewniane mostki, itp.) bywają poważnymi wadami.

Na drugim biegunie stoi kulka papierowa, mająca niejako wady i zalety odwrotne do kamiennej odmiany. Jest leciutka, więc kruche fragmenty podniebnego labiryntu mogą ją utrzymać. Wturla się pod każde wzniesienie, można ją zatrzymać niemalże w miejscu, na żądanie natychmiast zmienia kierunek. Może też wykorzystać dmuchawy, by dostać się piętro wyżej. Cechą charakterystyczną tej wykonanej z pogniecionych gazet kulki jest to, że jest troszkę nieforemna, więc nigdy nie turla się idealnie w linii prostej, co powoduje, iż wąskie odcinki robią się niebezpieczne.

Trzecią odmianą jest kulka drewniana, będąca niejako połączeniem wad i zalet obu wspomnianych mutacji. Jest na tyle ciężka, by poradzić sobie z przesuwaniem lżejszych obiektów (o ile jest miejsce na rozpędzenie się) i na tyle lekka, by nie rozrywać kruchych mostków. Zwrotność i stopień bezwładności również stoją gdzieś pomiędzy kulkami kamienną i papierową.

Nie ma w Ballance czegoś takiego, jak kulka uniwersalna, najlepsza. Aby pokonać labirynt, będziemy zmuszeni korzystać ze wszystkich, wielokrotnie się pomiędzy nimi przełączając. Zmiana postaci nie zawsze będzie dobrowolna, bo czasem urządzeń temu służących najzwyczajniej w świecie nie da się ominąć. Nie zawsze też będzie ona graczowi na rękę – ustrojstwa te pełnią niekiedy rolę przeszkadzajek. Jeśli np. turlamy się akurat balansując po bardzo pochyłym terenie (np. 45 stopni) i wpadniemy przez przypadek na „transformator", który zmieni naszą kulkę w ciężki, bezwładny kamień, to już po nas.

Schody do nieba

Podniebne tory przeszkód zaprojektowane zostały wręcz perfekcyjnie. Prócz różnego rodzaju ścieżek, rynienek, kładek i ramp przyjdzie nam się toczyć po ruchomych mostkach, które najpierw trzeba opuścić (niektóre są ze sobą sprzężone, czyli jeśli jeden jest opuszczany, to drugi się podnosi), huśtawkach (takie podparte na środku) czy zapadniach. Design etapów jest bardzo pomysłowy i prócz zręczności i opanowania wymagane jest od gracza również myślenie. Jeżeli mamy problem z kombinowaniem i przewidywaniem, to często budzić się będziemy w sytuacjach, w których można już sobie tylko wpakować (notabene)

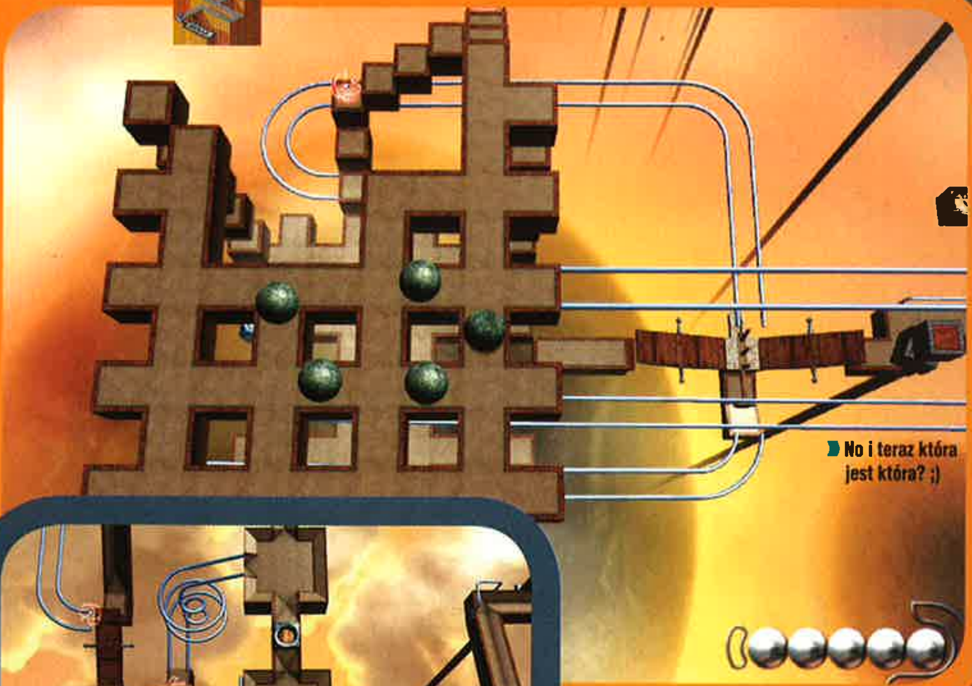
BALLANCE

Ballance to wariacja na temat wydanej w 1984 roku na automaty Marble Madness. Gra ta, stworzona przez Atari (wydawca Ballance) szybko podbiła salony i doczekała się wielu konwersji i naśladowców. Gra była prezentację możliwości automatu Atari System 1 i na swoje czasy była wręcz ultranowoczesna – izometryczna grafika pseudo-3D, po raz pierwszy w historii gier prawdziwy dźwięk stereo i dynamiczna (w sensie dostosowująca się do sytuacji na ekranie) muzyka. Była to też prawdopodobnie pierwsza gra, którą dało się ukończyć, bo miała konstrukcje stricte etapową. Co ciekawe, grę kontrolowało się „turlając" trackball, co potęgowało realizm i emocje.

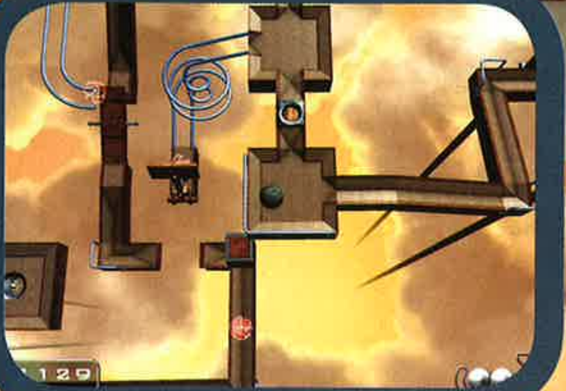
Jest to doskonała, w pełni profesjonalna produkcja, w dodatku jedna z tych gier, jakie polecić można nawet osobom, które na komputerze grać nie lubią

kulkę w łeb, bo np. wturlaliśmy się, gdzie nie trzeba niewłaściwym rodzajem kulki (i powrotu już nie ma, bo za stromo) albo nie opuściliśmy wcześniej jakiegoś mostka. Czasem trzeba będzie wykorzystać do własnych celów umieszczone na torze inne kule, by za ich pomocą, niejako zdalnie, poopuszczać mostki bądź pozbyć się przeszkód. Podsumowując – zręczne rączki to podstawa, ale jeśli główka ma tendencję do wyłączania się, to samowtór nie na wiele się one zdadzą.

Prócz przeszkód twórcy rozmieścili też na torach bonusy dla gracza w postaci dodatkowej kulki bądź czasu (bo jest on ograniczony). Nie wiem, na ile jest to celowe, jednak zdarzało się dość często, że jeśli zebrałem dodatkowe życie, zabijałem się chwilę dalej, a następnie odradzałem w punkcie kontrolnym, to dodatkowa kulka znów czekała tam, gdzie ją zebrałem wcześniej. Troszkę to bez sensu, bo można się zapętlić w cyklu „zbieram życie, tracę życie, zbieram życie, tracę życie etc.". Z cosiami dodającymi czas już się tak na szczęście nie dzieje.



No i teraz która jest która? ;)



Ta winda uniesie się, gdy odciążymy ją niszcząc ścianki.

Autorzy Ballance bardzo delikatnie, niemal niezauważalnie podnoszą z etapu na etap poziom trudności. Gdyby ostatni tor znalazł się nagle gdzieś w połowie gry, to nie uwierzyłbym, że jestem w stanie go pokonać. **Etapów jest niestety tylko 12**, troszkę mało, choć na dobrych kilka godzin rozrywki wystarczy. Mam szczerą nadzieję, że twórcy pomyślą o jakimś rozszerzeniu, ewentualnie że pojawi się edytor i rozkwitnie sieciowa wymiana dodatkowymi etapami. Bo jeśli nie, to **Ballance jest grą fantastyczną, ale tylko na kilka godzin** (zależy oczywiście od wprawy gracza).

Bez shaderów, lecz ze smakiem

Gdy pisałem o prostocie oprawy, żadną miarą nie sugerowałem, że gra jest brzydka czy też że jej autorzy zrobili grafikę na odczepnego podnieceni pomysłem. Miałem na myśli to, że darowali sobie **oni różnorakie** wodotryski, stawiając na maksymalną przejrzystość. Grafika jest przy tym naprawdę bardzo ładna i wysmakowana. Umieszczone w przestworzach tory (zaczynamy w obłokach, potem podziwiamy w tle planety, kończymy zaś gdzieś hen w kosmosie) mają wspaniały surrealistyczny klimat. Ginące w otchłani kolumny, na których opiera się tor wyglądają naprawdę niesamowicie. Zresztą rzućcie okiem na obrazki – oddają one w pewnym stopniu urok grafiki.

Doskonałe są tekstury naszych **kulek, zwłaszcza** kamiennej, której chropowatość uzyskana dzięki bump mappingowi jest wręcz namacalna. Świetnie wyglądają też wszelakie drewniane obiekty. Niestety tu i ówdzie dopatrzyłem się tekstur nieco odstających jakością od pozostałych (niższa rozdzielczość). Zdarzały się też przekłamania pokroju cieni rzucanych „piętro niżej". Zastanawiam się, czy przypadkiem nie było to zamierzone, bo miało miejsce chyba tylko wtedy, gdy takie „lewe" cienie ułatwiały trafienie na położoną niżej wąską ścieżkę.

W 1024 x 768 (możliwe wyższe rozdzielczości) z włączonym w sterownikach Anizo i FSAA gra prezentowała się nader dorodnie, zasuwając przy tym całkowicie płynnie. Ma ona zresztą bardzo niskie wymagania.

Muzyka jest świetna, choć pojawia się sporadycznie i często powtarza. Jej orientalność i nastrojowość doskonale współgrają z grafiką dokładając się do mistycznego klimatu całości. Efekty (wszelkie stukoty, odgłos turlania kulki po drewnie, itp.) są również bardzo dobre

Nie mogło oczywiście zabraknąć realistycznej fizyki obiektów. Kulki poruszają się bardzo naturalnie, wiernie oddano działanie wpływających na nie sił (grawitacji i bezwładności, w tym odśrodkowej). Zastanawia tylko fakt, że na ostatnim etapie, w kosmosie, obiekty zachowują się identycznie jak na torach umieszczonych w chmurach.

Gra dla wszystkich

Nie należy traktować Ballance jako „małej, prostej gierki" pokroju „małokalibrowych" freeware'ówek. Jest to doskonała, w pełni profesjonalna produkcja, w dodatku jedna z tych gier, które polecić można nawet osobom, które na komputerze grać nie lubią. Po prostu tytuł dla wszystkich, zresztą odpalcie demo. Myślicie, że jesteście twardzi? Spróbujcie swych sił w grze, w której nie da się zastrzelić problemu. ;) |CBA|

8

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- \+ strasznie wciąga
- \+ bardzo ładna, nastrojowa oprawa
- \+ niezła fizyka
- \+ stosunkowo oryginalna
- \+ niskie wymagania sprzętowe

- − tylko 12 etapów. Żądam dodatku!
- − mało muzyki

PRODUCENT: FIZZ FACTOR
DYSTRYBUTOR: ACTIVISION/LEM

WWW.ACTIVISION.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

DVD 08/2004 CD 08/2004

W mitologii greckiej Arachne była tkaczką, słynącą z doskonałości swych wyrobów. Uczyła ją sama Atena, jednak kiedy Arachne wygrała z boginią „tkaczy" pojedynek, ta zniszczyła jej pracę. Arachne powiesiła się z rozpaczy - córka Zeusa przywróciła ją do życia w postaci pająka.

QN`IK | KPINA Z PECETOWCÓW!

SPIDER-MAN 2

Jeśli macie konsolę (bądź kolegę, który ma) lub słyszeliście wiele dobrego o najnowszej części Spider-Mana, wiedzcie, że się nie przesłyszeliście. Chodziło jednak o grę, która pojawiła się tylko na konsolach. Na PC pograć można jedynie w grę dla - nie przymierzając - pięciolatków.

Activision ma prawa do przeniesienia drugiej części kasowego filmu na ekrany pecetów, skorzystało jednak z nich w niepojęty dla mnie sposób. Zamiast, jak nakazywałaby logika i doświadczenie, zrobić grę na konsole i później ją przekonwertować na PC, wynajęli dwa teamy developerskie. Jeden, Treyarch, stworzył na PS2 i Xbox grę znakomitą, której oceny na świecie oscylują w okolicach 90%. Drugi zaś, Fizz Factor... Cóż - popełnił to, co widzicie na obrazkach.

Grafika oblazła pajęczyną

Zacznijmy od rzeczy dość istotnej - oprawy wizualnej. Nie jest ona oczywiście najistotniejsza, ale nie ma co kryć - w tego typu grach również zacznie wpływa na grywalność. Tymczasem **gracze dostali coś na miarę 1999 roku.** Pamiętacie te czasy, kiedy postacie nie miały żadnej mimiki twarzy, oczy im nigdy nie mrugały, zaś elementy stroju były tylko nieumiejętnie dobranym kawałkiem tekstury? Jeśli już zapomnieliście, będziecie mieli niepowtarzalną okazję sobie to przypomnieć.

Samo miasto nie wygląda jeszcze najtragiczniej (oczywiście jeśli się gra na najwyższym poziomie detali), na plus można grze zaliczyć, że jej akcja toczy się tak między drapaczami chmur, jak i w budynkach. Nie mamy jednak jakiegokolwiek złudzenia wolności. **Obszary, po których można się poruszać, są niezwykle małe.** Nie wspominając już o tym, że - choć istnieje hipotetyczna możliwość złapania pajęczyną prawie każdego elementu planszy, szybko poruszać się po mieście można tylko za pomocą kretyńskich kółek - pajęczyn zawieszonych między budynkami. Wyraźnie zabrakło tu twórcom inwencji - takie elementy może się i sprawdzają w misjach treningowych, ale już podczas misji budzą jedynie uśmiech politowania.

Scenariusz

Nie grafika jest największą bolączką gry. Ci sprytniejsi pewnie teraz pomyśleli, że jest nią scenariusz - od razu mówię, że tym razem intuicja ich zawiodła na manowce. Ciekawa fabuła w tego typu grze nie jest wcale ważna, choć bez wątpienia byłaby bardzo mile widzianym dodatkiem. W Spider-Manie nie ma jej jednak ani śladu. **Kolejne misje nie są ze sobą połączone.** Każdą poprzedza krótki filmik (np. Peter Parker wchodzący z babcią do banku, który za chwilę - co za zbieg okoliczności - zostaje napadnięty), po którym należy skakać, omijać pułapki, strzelać pajęczyną, obijać „tych złych" (ci, po ich pokonaniu, się dematerializują niczym Neo dzwoniący na partyline), aby na końcu spotkać zawsze bossa. Ten najczęściej nie stanowi wielkiego zagrożenia.

Gracz nie musi się nawet silić na wymyślanie taktyki walki, wszystko jest pokazane na planszy przed każdą walką (sama taktyka też nie jest skomplikowana - np. kucnij trzy razy i uderzaj ile wlezie). Nie ma jednak co narzekać na **brak czy też niedociągnięcia fabuły,** skoro nawet film, na podstawie którego jest gra, zaczął być kręcony jeszcze przed dokończeniem scenariusza. Ot - Hollywood.

Klawiszologia

Sporym plusem gry jest obłożenie klawiszy, którymi poruszamy człowiekiem-pająkiem. Tak naprawdę potrzebujemy tylko kursorów (lub standardowego i wygodniejszego WSAD) i dwuprzyciskowej myszki. Czasem też podczas walk i wspinaczek przyda się spacja, ale to sytuacje dość rzadkie. Oczywiście - nie ma nic za darmo. To, że gracz ma do dyspozycji tylko prawy przycisk myszy odpowiedzialny za skok i lewy za interakcję i ataki niesie za sobą „pewne" ograniczenia ruchowe. Nie jest to jednak zbyt duża wada gry, gdyż...

Pajączek

Jeśli ktoś jeszcze nie zauważył - **gra jest przeznaczona dla dzieci i tylko dla nich. Jest infantylna, łatwa i przypomina raczej trójwymiarową platformówkę niż poważną grę akcji.** Ogromna szkoda, szczerze mówiąc liczyłem, biorąc grę do recenzji, na coś mrocznego, zrealizowanego z wielkim rozmachem. Po reakcjach kolegów konsolowców wiem, że Spider-Man 2 na konsole dokładnie tak wygląda.

Przy okazji warto tu wrócić do myśli z początku tekstu i nieco ją poszerzyć. Nie chcę snuć żadnych teorii spiskowych, ale **polityka Activision jest bardzo dziwna.** Co więcej - to nie pierwszy taki przypadek. Wydawca identycznie zrobił ze swoim innym filmowym tytułem - Shrekiem 2. Pecetowcy wtedy również dostali ochłap w porównaniu do tego, czym można się było bawić na konsolach. Czasem trudno zrozumieć poczynania

Widok tak „zatłoczonej" ulicy w spidermanowskim Manhattanie jest rzadkością.

SPIDER-MAN 2

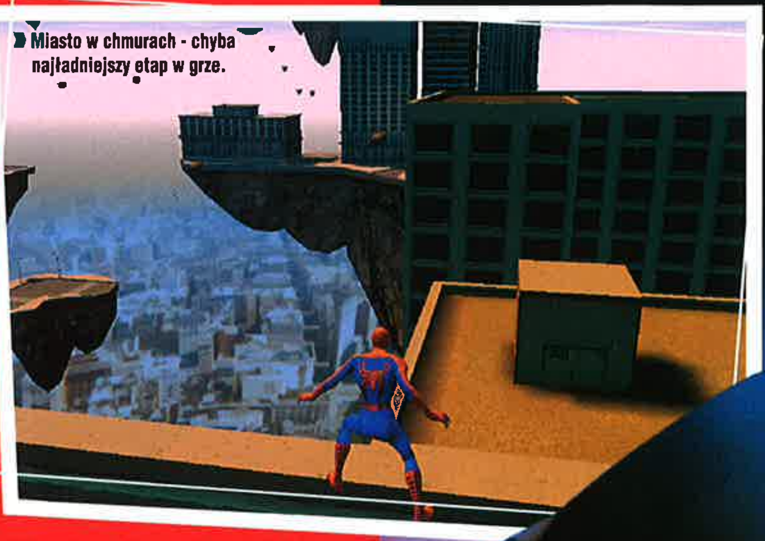
CZY WIESZ, ŻE?

• Niewiele brakowało, by Tobey Maguire nie zagrał w drugiej części ze względu na ból pleców. Filmowcy zresztą sobie z tego zażartowali w scenie, w której Peter Parker po upadku narzeka na ból. Pech zresztą powrócił, gdy aktor doznał kontuzji ramienia, co znów opóźniło pracę nad filmem o dwa miesiące.

• W jednej ze scen Peter (Maguire) pyta Mary Jane (Kirsten Dunst), czy ta wciąż jest w wiosce. To aluzja do filmu „The Village" (reżyserii Shyamalana, twórcy m.in. 6 Zmysłu i Niezniszczalnego).

• Same efekty specjalne w filmie Spider Man 2 kosztowały 54 miliony dolarów.

• Maguire zażyczył sobie od wytwórni Columbia Pictures 25 milionów dolarów lub 10% zysków z filmu, w zależności od tego, która kwota będzie wyższa. Został odesłany z kwitkiem, zadowalając się mniejszymi pieniędzmi.



Miasto w chmurach - chyba najładniejszy etap w grze.

wielkich tej branży. Mam nadzieję, że Activision bardzo mocno oberwie finansowo przez te zabiegi (opłacanie dwóch teamów developerskich to nie są małe pieniądze) - bo jeśli droga okazałaby się słuszna, znaczyłoby to, że PeCet staje się maszynką do pisania tekstów i grania w interaktywne gumisie, podczas gdy prawdziwe i ambitne gry wychodzić będą tylko na konsole. Całe szczęście, że pomysłu Activision nie powiela Electronic Arts...

Powiało konsolą

Mimo rdzennej pecetowości gry, udaje ona, że jest konwersją. To jest dla mnie najbardziej niepojęte. Nie ma możliwości zapisania gry w dowolnym momencie, ba - do dyspozycji gracza zostało oddane tylko jedno miejsce na zapis, który dokonuje się samoczynnie. Co to oznacza w praktyce? Mniej więcej tyle, że jeśli ukończycie jakiś fragment planszy, już dogorywając (o czym informuje znany również z wielu innych gier dźwięk bicia serca) i nastąpi wtedy samoczynny save... Nie ma przebacz - energii nie przybędzie. A jeśli akurat trafisz na trudniejszą planszę (prawie całą grę można przejść nawet bez zranienia, choć w kilku momentach jest pewne, że jakiś zabłąkany pocisk trafi gracza) - sorry, Winnetou. Na pocieszenie powiem, że nie trzeba od razu rozpoczynać gry od nowa. Save'y to po prostu pliki z rozszerzeniem ini, w których możemy wpisać dowolną liczbę punktów życia. Przy czym to już oczywiście oszustwo.

Pajęczyna chwyci?

Grę w Polsce wyda LEM w sierpniu, blisko premiery filmu. To jedyna szansa, by ten tytuł przepchnąć - dzięki popularności obrazu Sama Raimiego gra też się pewnie jakoś sprzeda (podobnie jak to ma miejsce ze Shrekiem). Gdyby Spider-Mana 2 wydać w innym terminie, przeszedłby bez echa. **Gdyby nie znana postać głównego bohatera, gra byłaby sprzedawana najwyżej jako budżetówka z dolnej półki.** Postać człowieka-pająka ją nieco ratuje. Skakanie między budynkami i chwytanie się, czego popadnie pajęczyną, jest w sumie przez jakiś czas przyjemne... **|CDA|**

Jak widać, cienie w grze wołają o pomstę do nieba. Tylko postacie je mają - elementy otoczenia już nie.

Zagadka: na czym stoi

6

GRYWALNOŚĆ		6
VIDEO		7
AUDIO		5

WERDYKT

+ łatwe sterowanie

- infantylna
- słaba grafika
- brak save'a w dowolnym momencie

PRODUCENT: STREKO GRAPHICS
DYSTRYBUTOR: ADVENTURE COMPANY
HTTP://AURAGAME.COM

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DVD 09/2004

EGM | MYSTYCZNA FASCYNACJA

AURA: FATE OF THE AGES

Obraziłbym P.T. Graczy i Czytelników, gdybym zapytał, czy wiedzą, co to jest 'deja vu'. Oczywiście, że wiedzą. Ja np. deja vu doznaję codziennie rano, wchodząc do łazienki. Już tu chyba kiedyś byłem... Czytam w CDA recenzję podpisaną literkami EGM. Niezłe... ale chyba już to gdzieś czytałem. Patrzę w lustro. Sympatyczny facet, chyba skądś go znam. Gram w AURA: FATE OF THE AGES... Ciekawe, ciekawe, ale chyba już w to grałem...

Najogólniej rzecz biorąc, jest to gra fabularna, oparta o system „węzłów", z widokiem poprzez oczy głównego bohatera. „System węzłów" oznacza, że w grze możesz się przenosić z jednego miejsca na drugie, ale tam nieruchomiejesz – możesz się za to dowolnie rozglądać po otoczeniu. A jest na co popatrzeć.

Ruskie jest ładniejsze

Gra ma wyjątkowo efektowną oprawę graficzną. Robili ją Rosjanie z grupy Streko (bardzo ładna nazwa – '*striekoza*' to po rosyjsku ważka). Przed rosyjską grafiką zawsze gotów byłem z uszanowaniem zdjąć czapkę (mówię o grafice, nie o malarstwie). Rosjanie nie poszli drogą, w która zabrnęli nasi graficy prowadzeni przez kilkunastu idiotów z Akademii Sztuk Prześlicznych. Ci, co mi nie wierzą, niech zechcą popatrzeć na oprawę graficzną książek u nas, i w Rosji. Co prawda, nasi wydawcy zrozumieli już, że książka – aby się sprzedała – powinna mieć atrakcyjną formę, ale brak im wykonawców - to znaczy grafików, którzy potrafią zrobić ilustrację książkową tak, że piękna księżniczka nie przypomina gębą amerykańskiego generała z czasów wojny secesyjnej. W Rosji – może ze względu na fakt, że nasi sąsiedzi mieli nieco odmienne spojrzenie na to, co się działo w sztuce np. we Francji niż my – zdolnych grafików nie brakuje, i każda gra robiona przez nich to istna perełka pod względem wizualnym.

Władcy pierścieni

Podczas grania w AURĘ wcielasz się w rolę Umanga - ucznia niejakiego Arakona, starszego Klanu Strażników. Strażnicy ci istnieli od zawsze, choć skrywali własne istnienie w korytarzach pomiędzy światami. Strzegli sekretu korytarzy i świętych pierścieni, za pomocą których mogli podróżować pomiędzy równolegle istniejącymi światami, a nawet tworzyć nowe. Legenda głosi, że połączone Pierścienie dają powiernikowi dużą moc i nieśmiertelność, ale tych, co je osiągnęli, nigdy potem nie widziano wśród żywych. I bla, bla, bla...

Na początku gry Arakon wzywa swojego ucznia Umanga - wysyła go do Doliny Ademiki, a której dalszym szkoleniem Umanga ma się zająć inny z mędrców, niejaki Grafit. Po przybyciu na miejsce nasz bohater przekonuje się, że gospodarza gdzieś wcięło. Poszukiwania sposobu dotarcia do Grafita zajmą ci sporo czasu i będą od ciebie wymagały niemałej pomysłowości. Potem z polecenia Grafita (którego oczywiście odnajdziesz – nie z takimi zadaniami się sprawiałeś!), będziesz odwiedzał rozmaite światy, w których odnajdziesz elementy potrzebne do odtworzenia tajemnicy pierścieni.

Jest pięknie

Jak napisałem, **oprawa graficzna gry zdumiewa wyobraźnią jej autorów**. Światy, które ci przyjdzie odwiedzić, nie są może przesadnie pełne życia, ale tak piękne, że niekiedy zapierają dech w piersiach. Na mnie osobiście niesamowite wrażenie wywarł świat

AURA: FATE OF THE AGES

Dla porównania obrazki z gry Myst, będącej wyraźną inspiracją dla twórców Aury. W zapowiedziach zaś znajdziecie obszerny materiał o najnowszej grze z tego cyklu.

Gra stawia duże wyzwanie fanom przygodówek - w zasadzie każdy krok naprzód musisz okupić rozwiązaniem jakiejś zagadki.

Dragant – góry, śnieg, przepastne wąwozy i łączące je mosty – oraz świat Astrologii, do którego można przejść przez pewne zwierciadło w innym świecie. **Animacja latającego statku, który przenosi Umanga pomiędzy lokacjami, bije na głowę to, co nam zaprezentowali twórcy**

Syberii. Wizja tego statku jest tak przekonująca, że ja, stary sceptyk i niedowiarek, gotów jestem się zgodzić z twierdzeniem, że coś takiego może latać! I chętnie bym z takiej podróży skorzystał.

Oprawa muzyczna gry jest poprawna. Nie znaczy to, że można jej coś zarzucić – nie. Muzyka towarzysząca podróżom Umanga jest miła – wpada w ucho. Zaś pozostałe dźwięki (towarzyszące niektórym zagadkom) opracowano bardzo starannie. Teraz już nie robi się dźwięków tak jak Orson Welles, kiedy zaczynał pracę nad słynnym słuchowiskiem i musiał szukać dźwięku otwierającej się klapy wyjściowej statku Marsjan. W końcu w głębi muszli sedesu odkręcił słoik, co dało naprawdę niezły efekt. Teraz są doskonałe syntezatory, które zrealizują każdy dźwięk istniejący w przyrodzie, i dowolną ilość nieistniejących. Jeżeli wziąć pod uwagę fakt, że gra w jednej przynajmniej części będzie się opierała na kojarzeniu dźwięków – nie można twórcom niczego zarzucić.

Deja vu

Teraz wreszcie przyszedł czas na wyjaśnienie tego wstępu o deja vu. Bardzo podobną grę opisywałem tak ze trzy lata temu. Było to MYST: EXILE. Podobnie jak w tamtej, tak i w tej grze przemierza się rozmaite światy, w których - dla osiągnięcia celu - trzeba uruchomić pewne mechanizmy czy zjawiska. Podobnie jak w tamtej też, pewne informacje dotyczące funkcjonowania tych światów otrzymujesz tutaj, zanim natkniesz się na zjawiska czy mechanizmy, jakich te informacje dotyczą. I podobnie jak w tamtej, dość często natykać się tu będziesz na łamigłówki mechaniczne, biologiczne czy optyczne – albo dźwiękowe. Tyle, że grając w MYST mogłeś się dość swobodnie poruszać po jakimś świecie, poznać go i obejrzeć, a dopiero potem brać się za rozwiązanie problemów. AURA nie jest aż tak przyjazna graczowi. **W zasadzie każdy krok naprzód musisz okupić rozwiązaniem jakiejś zagadki** – aż wreszcie dochodzisz do wniosku, że jedynym celem istnienia mieszkańców światów, jakie przyjdzie ci zwiedzać, było utrudnianie sobie życia i poruszania się po okolicy. No, ale zawsze można założyć że „cała gra jest rodzajem próby, przed jaką staje bohater: upora się, znaczy jest godny, nie da sobie rady – cóż, głupich do raju nie wpuszczają". **A zagadki, z jakimi przyjdzie ci się mierzyć, są dość trudne.**

Połam głowę...

Niby prawda, ale gracza to trochę irytuje. **Konieczność nieustannego pokonywania nowych wyzwań zaczyna - po pewnym czasie – nużyć.** Ale... o każdym udanym otwarciu nowego przejścia stwierdzamy, że warto było się potrudzić, bo uroda widoków, jakie się przed graczem odsłaniają, zapiera dech w piersiach.

I komputer!

Jedną z wad gry jest jej... powiedziałbym, niestabilność. Zajrzenie do Inventory powoduje, że kursor „grzęźnie" w pasku posiadanych przedmiotów i nie możesz się z niego uwolnić. Ja znalazłem dość oryginalny sposób – otwierasz księgę, przeglądasz pierwszą lepszą stronę, a z księgi już wychodzisz do ekranu akcji, ale nie jestem pewien, czy tak akurat zamierzyli to twórcy gry. I niestabilność owa wcale nie wynika z faktu, że grałem

na sprzęcie, który mieści się w „dolnej strefie stanów krytycznych", czyli niewiele przewyższa konfigurację minimalną. Spróbowałem powtórzyć grę na kompie z kartą grafiki Radeon 9800 Pro, 1 Giga pamięci RAM, pracuje z częstotliwością bez mała 2 GHz i... to samo. Może już wkrótce pojawi się jakaś łata do gry, bo mój sposób, acz skuteczny, też opóźnia grę.

Jazda obowiązkowa

Dla porządku tylko wspomnę, że **gra ma opcję wyświetlania dialogów i możliwość zrobienia tylu zapisów, ile dusza zapragnie** (choć trzeba też mieć na nie sporo miejsca na twardzielu). Rozmów nie jest zbyt wiele i myślę, że gra mogłaby być wcale wdzięcznym materiałem na polonizację – podejrzewam, że wszystkie dialogi zmieszczą się na trzech kartkach maszynopisu. Z drugiej strony... jest to gra, obok której tylko miłośnicy gier przygodowych nie przejdą obojętnie, a ostatnie badania Instytutu Gallupa dowiodły, że i wśród użytkowników komputerów liczba osobników mających więcej niż kilka zwojów mózgu maleje w zastraszającym tempie. Reszta zaś zmierza do stanu „weka" - słoika konfitur (który, jak wiadomo, zwój ma jeden). Jak tak dalej pójdzie, stracę zajęcie, bo przyjdzie mi pisać recenzje dla samego siebie...

Ostatecznie grę oceniam na jakieś 7 punktów (ale niech tę ocenę biorą pod uwagę tylko miłośnicy gier fabularnych o umysłach bystrych jak koniec bata i mający cierpliwość starego słonia samotnika). Jeśli nim nie jesteś, ale lubisz wyzwania – grę wycenisz na 6, 6+. **[CDA]**

7

GRYWALNOŚĆ	5
VIDEO	9
AUDIO	6

WERDYKT

- ⊕ Grafika!
- ⊕ Zmusza do myślenia!

- ⊖ Minusy
- ⊖ Chyba ZBYT trudna
- ⊖ Wyraźna inspiracja Mystem
- ⊖ I tylko dla maniaków Mysta
- ⊖ Statyczna

- PRODUCENT: DELPHIEYE ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: MARKSOFT
- CENA: 79,90 ZŁ
- WWW.MARKSOFT.COM.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 233 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: XX MB

CZARNY IWAN | CHCESZ TANIO PRZELECIEĆ? TYLKO Z AIRLINE 69!

Pilot, lekkoduch i zawadiaka Wayne Johnson ledwo wiąże koniec z końcem. Rok 1942 nie jest dobry dla drobnych przemytników, ale Johnson swoim małym samolotem potrafi przeszmuglować tony broni i alkoholu, więc jakoś utrzymuje się na powierzchni. Ten lot miał być rutynowy. W ładowni kilka skrzyń, a w nich niepewny ładunek. Gdyby złapali go hitlerowcy, już by nie poleciał, no chyba że prosto do nieba. Jeśli jednak pod uwagę wziąć jego przeszłość, po śmierci zostałby raczej górnikiem w piekle. Wayne niewiele jednak myślał o przyszłości, a ryzyko miał we krwi. Lot z trefnym ładunkiem wydawał się łatwy aż do czasu, gdy na skroni poczuł zimną lufę pistoletu...

AIRLINE 69:
POWRÓT DO CASABLANKI

A na ramieniu krągłe miękkości, które starały się wyskoczyć z rozchylonej bluzki blondwłosej piękności. Nie wiadomo, czy sytuacja rozwinęłaby się w stronę głębokiego dekoltu czy lekkiego spustu pistoletu, bo w tej właśnie chwili samolot Johnsona został zaatakowany przez (litości!) bombowiec nurkujący Ju-87 Stuka (sic!). Długa seria po skrzydłach uszkodziła samolot, silnik zakrztusił się i zadławił, ale Wayne miał tyle szczęścia, że udało mu się przeżyć katastrofę. O tym jednak, że rozbił się na gorących piaskach pustyni dowiedział się o wiele później... gdy oprzytomniał pierwszym widokiem były obfite ponętne kształty tajemniczej pasażerki na gapę. Trudna sytuacja, w jakiej się oboje znaleźli, sprawiła, że z blondynki uleciały mordercze instynkty. Pojawiły się za to inne...

Gra zasadniczo jest do d... :)

Wayne ma tylko jedną muzę...eee...serca. Inne panie są dla niego niedostępne.

Far, far away

Gra Airline 69 zaczyna się właśnie w ten sposób. Dalej jest scenka rodem z filmów dla dorosłych, jednak mniej dosadna, bo najbardziej intymne wdzięki dwójki rozbitków są niewidoczne. Jeśli jeszcze myślicie, że jest to symulator samolotu lub poradnik robienia babek z piasku, wyjaśniam właśnie teraz, że **Airline 69 to ostra giera twórców Wet: The Sexy Empire**. Mówiąc inaczej, wcielasz się w gościa, który będzie budował porno imperium, latające porno imperium. Od ciebie jednak zależy, czy te plany nie spalą na panewce. Jesteś gotowy wejść w branżę erotyczną i odnieść sukces? **Jeśli masz 18 lat i dużo chuci**, eee... znaczy chęci – jest to gra dla ciebie.

Parno i gorąco

Ostatni raz gorący towar dostał mi się do rąk przy okazji zderzenia z Video Strip Pokerem. Krótka przygoda z Larrym L. po Strip Pokerku i... znowu długa, długa cisza. Już myślałem, że gry erotyczne dożyły swych dni i teraz będziemy już tylko grać w Sims: Randka. Mimo to, pisząc te słowa wciąż się zastanawiam, czy nalot Airline 69 to powód do radości.

Przede wszystkim, jeśli mieliście kiedyś do czynienia z Wet: The Sexy Empire i Wet Attack: The Empire Cums Back i ta zabawa przypadła wam do gustu, na pewno ucieszy was informacja, że Airline 69 zostało narysowane przez autora wspomnianych dwóch gier – Carstena Wielanda. Co najchętniej rysuje Wieland, widać na pierwszy rzut oka. Przede wszystkim wielkie arbuzy piersi i wąskie jak u os talie. Grafika jest dwuwymiarowa, co niektórzy cenią właśnie za odręczny rysunek, ale z drugiej strony - sprawia, że część animacji wygląda nieco sztucznie (nie będą już wnikał, jakich części ciała). :) Poza tym grafika 3D nie jest gwarantem rewelacyjnej jakości (vide Lula 3D).

Własny interes

Aby biznes się rozkręcił, trzeba mieć nieco umiejętności dyplomatycznych, sporo bezwzględności i

Poznaj Sashę

W grze znajduje się dużo specjalnych bonusów, tzn. fragmentów filmu (właściwie seansu striptease'u) z Sasha Woman – holenderską modelką Penthouse. Sasha została hojnie wyposażona przez naturę, co możecie podziwiać przez całą grę, o ile będziecie skrupulatnie przeszukiwać wszystkie kąty i zakamarki (pochowano w nich rolki z fragmentami filmu). Jedną z klisz znalazłem w kabinie WC, inną w rynnie a jeszcze kolejny gorący kawałek za starym materacem w domu z czerwonymi firankami.

smykałkę do wykorzystywania zasłyszanych lub zdobytych informacji. Gorąca Casablanca to tylko pierwszy etap podróży, ale tu przyszły monopolista lotniczy zdobywa pierwsze szlify w trudnej sztuce biznesu. Na targu można zakupić aparat fotograficzny i kilka filmów. W domu uciech trzeba podłożyć ten sprzęt w skrytce i zrobić klientom przybytku gorącą sesję zdjęciową. Potem wystarczy delikwentowi wysłać kilka rozbieranych fotek z groźbą ich upublicznienia i już pierwsza poważna gotówka wpada do kieszeni. Może warto się zainteresować własną działalnością na polu „usług" dla notabli? Dotychczasowy właściciel to gbur i cham. Jego dziewczęta z chęcią pozbędą się pracodawcy, któremu... śmierdzą nogi (sic!). Wystarczy, że odpowiednio poprowadzisz rozmowę z jedną dziewczyną, a dowiesz się wielu interesujących rzeczy.

Wielbłądzia kupa

Jeśli od wizyt w - hmmm... domach uciech wolisz grę przy zielonym stoliku, możesz odwiedzić kasyno. Kości, ruletka, karty – można zagrać o dowolną stawkę - ale uwaga, jeśli się spłuczesz, nie tylko wywalą cię z kasyna, ale też zakończysz grę. Pamiętaj, że pokój w hotelu kosztuje (płatne za każdy tydzień), a wybranka serca, niedoszła porywaczka ChouChou, to droga dziewczyna. Jak to mówi Sasha Woman w małym poradniku do gry *"Jeśli nie masz kaski, nie będziesz miał laski"*.

Gdy już zdobędziesz trochę szmalu z szantażu, warto zacząć zbierać informacje. Prawie każda z napotkanych w grze postaci ma coś ciekawego do sprzedania. Niektórzy tylko kilka rolek papieru toaletowego lub kosz sfermentowanych owoców, ale są to też wspomniane użyteczne informacje, a nawet sprzęt, który pozwoli ci otworzyć własne kino z filmami dla dorosłych. Do tego biznesu jednak droga daleka. Plotki na sprzedaż są różnego pokroju, dobrze, że można je potem odsprzedawać. Nie wszystkie zakupione za ciężką gotówkę wiadomości są wartościowe. Można dostać news o rozbitym w pobliżu statku i dzięki temu zdobyć kilka skrzyń z alkoholem, ale trafiają się też wieści o wraku samolotu, w którym znajdziesz.... dwie wielbłądzie kupy.

Jak koń owies

Własny biznes wymaga nakładów, a twoje czas i gotówkę ograniczają dodatkowo zachcianki ChouChou. Panienka szybko się nudzi i co pewien czas wymaga dowodu miłości w formie prezentu lub pieszczoty. W tym drugim przypadku jest to dość uciążliwe. Nie wystarczy jej cmoknąć w policzek lub dać gorącego klapsa na gołą pupę. Powiem tak! Ta rysowana dziewucha jest nienasycona! Ja tu przeprowadzam szemraną transakcję i staram się wynegocjować dobrą cenę za szlachetne kamienie, a tu znowu alert, że czuje się samotna i mam się natychmiast do niej udać! Trzeba mieć chyba pęczek (pardon my french) kurwików w oczach, aby po piątym takim alercie nie rzucić kilkoma wiązankami czegoś grubszego od nich (kurwików*).

(*) zgorszonym wyjaśniam, że używam tu języka parlamentarnego.

Zaczarowany ołówek

Dramatyzm akcji kończy się właściwie na tym wątku. **Gra z Interactive Strip to klasyczna przygodówka w starym, choć niekoniecznie dobrym stylu.** Znajdź ołówek, potem temperówkę. Naostrzonym ołówkiem na z... lezionej w śmietniku kartce napisz "sklep zamknięty". Teraz możesz się spokojnie włamać do sklepu. Masz czas, aby go obrobić. Ten przykład nie pochodzi akurat z tej gry (wszystkiego nie mogę wam powiedzieć), ale obrazuje dokładnie sposób, w jaki trzeba się po niej poruszać czy działać. Różnica polega na tym, że zamiast ołówka będzie to raczej coś większego, no i niesłużącego do pisania.

Mówimy po polsku

Gra jest w polskiej wersji językowej. Lektorzy radzą sobie dość dobrze, chociaż głos Wayne'a powinien być chropowaty i męski, ja miałem raczej wrażenie, że jego sposób mówienia nadaje się przede wszystkim do telewizyjnych wiadomości. W przypadku panienek wrażenie jest już nieco lepsze.

Tylko dla koneserów

Technicznie gra nie sprawia problemów, w menu jednak nie ma opcji graficznych dźwiękowych! Inna rzecz, jaka mnie irytowała, to ciągle i męczące efekty dźwiękowe. Kiedy klikasz dowolny przycisk, przełącznik czy inny guzik (a jest ich w grze od groma, sama negocjacja ceny przedmiotów to kilkanaście kliknięć), za każdym razem w głośniku rozlega się jęk itd. Przez godzinę usłyszałem ich tyle, że starczy mi na całe życie. To jest po prostu męczące, a wyłączyć stęknięć się nie da. Dla napalonych i nagrzanych powyższym opisem jedno przyjacielskie ostrzeżenie - na pudełku z grą, w dolnym rogu, namalowana jest piersiasta lala z podpisem *"Superbonus, tylko dla koneserów. Nadmuchiwana podobizna bohaterki"*. Myślę, że nikomu nie zepsuję niespodzianki, jeśli powiem, że w pudełku jest rzeczywiście "zestaw do samodzielnego dmuchania" (tak to to podpisano), ale nie jest to lala, tylko zwykły balon z wizerunkiem bohaterki i plastikowym patykiem, na którym można go osadzić.

ChouChou zaspokojona i szczęśliwa. Można zapalić papieroska.

Nie widać świata poza nimi.

Z uwagi na goliznę, tematykę i ogólną wymowę ostrzegamy, że gra adresowana jest wyłącznie do osób pełnoletnich. (I niezbyt wybrednych!)

Powrót do przeszłości

Airline 69: Powrót do Casablanki znajduje się na tej samej wysokości, co Wet: The Sexy Empire - zmiany są w nim natury kosmetycznej, strona fabularna zmodyfikowana, ale nadal obraca się wokół tego samego tematu i nie odbiega dalej niż na długość polakierowanego na czerwono tipsa. **Dużo piersiastych, malowanych panienek (z którymi niewiele można zrobić, bo bohater przypisany jest do ChouChou - i koniec pieśni), sporo łatwych misji i trochę prawdziwej golizny w wykonaniu Sashy.** Czy warto sięgnąć po ten tytuł, odpowiedzcie sobie sami. **|CDA|**

4+

GRYWALNOŚĆ	■■■■□□□□□□	4
VIDEO	■■■■■■□□□□	6
AUDIO	■■■■□□□□□□	4

WERDYKT

- \+ występy Sashy - profesjonalnie nagrane
- \+ polska wersja językowa – bo jest
- \+ zadania - nie brakuje
- \+ dużo arbuzów

- − nie znalazłem opcji technicznych (!)
- − jęki i stęki po każdym kliknięciu
- − irytująca nimfomanka ChouChou
- − "majtkowy" humor (może kogoś będzie śmieszył)
- − stosunek ceny do jakości

PRODUCENT: ENCORE SOFTWARE
DYSTRYBUTOR: ENCORE SOFTWARE
HTTP://SOLDNER.JOWOOD.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: P4 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

So...jakoś tam
Jak naprawdę brzmi tytuł gry, tego chyba (tak do końca) nie wie nikt. Ja sam widziałem trzy warianty: Soldner, Soeldner oraz Söldner.

NUCLEUS'ELD | KIEPSKIE WOJNY...

Pamiętam, jak jakiś czas temu pisałem Temat Numeru „Żołnierzu do dzieła". Wśród opisywanych tam gier znalazło się miejsce dla Soldner: Secret Wars. Wówczas gra ta była anonsowana jako superrealistyczny tactical shooter. Rzeczywistość brutalnie zweryfikowała te przechwałki.

SOLDNER
SECRET WARS

Rzecz dzieje się w roku 2010. Na świecie panuje pokój, choć... niezupełnie. W tajemnicy rozgrywane są wojny. Ich uczestnikami są małe grupki najemników zwanych Soldner. Gracz wciela się właśnie w postać takiego Soldnera.

Jeszcze przed rozpoczęciem gry modyfikujemy wygląd naszego najemnika. Wybieramy, jaką ma mieć twarz, ubiór, buty czy fryzurę. Zaczyna się zatem zgodnie z zapowiedziami o superrealizmie. Szkoda tylko, że na tym ów realizm się kończy. O parametrach postaci możecie zapomnieć. O dobrej zabawie też.

Joint Soldner

W zasadzie Soldner najłatwiej uznać za konkurencję dla Joint Operations: Typhoon Rising. Obie gry podążają drogą wyznaczoną przez serię Battlefield - są multiplayerowymi taktycznymi shooterami. Akcja obu gier rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, w obu występuje sporo pojazdów i co najważniejsze - obie ukazały się w tym samym czasie. Porównanie to jednak wypada pod każdym względem na niekorzyść Soldner, a należy pamiętać, że Joint Operations nie jest przecież jakimś tam wielkim arcydziełem.

Kup se broń

Najemnik jak to najemnik musi być uzbrojony po zęby. I z bronią jest teoretycznie nieźle, bo do dyspozycji oddano nam ok. **60 giwer oraz 70 różnej maści pojazdów**: czołgów, helikopterów, samolotów. Działa tu system trochę podobny do tego z Counter Strike'a, czyli przed każdą rundą możesz wydać na broń wcześniej zarobioną kasę. Oczywiście zarabia się tu na fragowaniu. Cały pic jednak polega na tym, że chyba tylko programiści wiedzą, jaką wybierać broń, skoro informacje o nich są w zasadzie żadne. Nie wiem doprawdy, czym kierować się przy wyborze broni. Numerkami przy nich? Im ten wyższy, tym lepsza broń? Nie wiem, bo w grze ani manuala, ani nic na ten temat nie ma. A ekspertem od uzbrojenia nie jestem...

Bugi, bugi, bugi-lugi!

Kiedy już przebrniemy przez fazę wyborów i zdecydujemy się np. na jakiś pojazd, zaczynamy rozumieć to, jak słabą grą jest Soldner. **Zarówno pojazdy naziemne, jak i latadła zachowują się w niej zupełnie niezgodnie z prawami fizyki.** Głównie przez idiotyczną czułość urządzeń sterujących. Nie ma znaczenia to, czy jedziesz ciężarówką, czołgiem czy dżipem. Wszystkie zachowują się tak, jakby ważyły tyle samo, a do tego wystarczy zbyt gwałtownie skręcić, aby pojazd się wywrócił! Nawet Abrams. Ciekawe - wpaść w poślizg czołgiem... teoretycznie jest to pewno możliwe. Ale by za każdym razem?

Podobnie ma się sprawa z latadłami. Spróbujcie utrzymać w powietrzu helikopter. Może to dziwne, ale nie jest to tutaj możliwe. Co to zatem za helikopter? Zresztą tak naprawdę nie opłaca się walczyć w powietrzu, bowiem rakiety również zachowują się beznadziejnie. Samo ich uzbrajanie okazuje się chorym pomysłem...

Kolejny kwiatek - wygląda na to, że **wszystkie pociski, i to na dowolnym dystansie, zadają takie same obrażenia**. Rewolwerowa „pestka" i półcalowy „przecinak". Cuda, panie, cuda się dzieją! W Soldner każda broń na każdym dystansie zabiera tyle samo hapeków. Balistyka pocisków? W tym superealistycznym shooterze nie występuje. Pociski lecą po linii prostej niczym promień lasera.

Klasy postaci nie są zbalansowane. Jak już pisałem - snajper jest tu panem i władcą całej planszy i tylko nim opłaca się grać. Siedzi sobie taki schowany i z odległości kilometra posyła do piachu przeciwników. Łatwo mu o tyle, że kiedy się położy, bez względu na to, z czego

SOLDNER: SECRET WARS

strzeli, skuteczność uzyskuje stuprocentową, nawet strzelając z colta.

Dziwne też są tutaj ceny pojazdów i broni - zupełnie mają się one nijak do ich siły czy zasobu amunicji.

Warto też wspomnieć o częstym bugu, czyli... **znikaniu postaci**. Jednym wielkim burakiem jest też interfejs gry. Przede wszystkim bardzo często da się zauważyć opóźnienie, z jakim polecenia wydawane z klawiatury wykonuje nasz dzielny najemnik. Problem powstaje też, gdy wsiądziemy do jakiegoś pojazdu. Nie mamy o nim tak naprawdę żadnych informacji, więc nie wiadomo, ile osób może się do helikoptera czy czołgu zmieścić. Trzeba zgadywać. Dodatkowym utrudnieniem jest brak ikony takiej jak np. w BF 1942, przedstawiającej pojazd oraz miejsce, które w nim zajmujesz. Do bugów należy też zaliczyć powolność gry. Ładowanie levelu trwa zaś wieki.

A wymagania to ona ma, że hej! To, co macie w ramce, uznajcie za sensowne wymagania minimalne. Aby pograć bezproblemowo, przemnóżcie je przez 2. Co najmniej! Stabilność to kolejna zmora tej gry. Sypie się nad wyraz często.

Bot = buc

W Soldner jest dostępny pseudotryb single. W rzeczywistości jest to generator przypadkowych misji, w których walczysz w pojedynkę z wyjątkowo głupimi i półślepymi botami, wpadającymi na każdą niemal ścianę i na siebie nawzajem. Te bardziej inteligentne potrafią nawet używać pojazdów - ale przez bardzo krótki czas, jako że najczęściej je kasują w kilkanaście sekund od momentu użycia. Gdzie byli betatesterzy? Co zadziwiające - komputer mimo własnej głupoty - ma stuprocentową skuteczność przy stosowaniu rakietnic.

Multiplayer

W sumie jest kilka trybów gry sieciowej, ale wszystko sprowadza się do popularnego conquest, podobnego do zajmowania flag z serii Battlefield. Kłopot w tym, że trudno znaleźć kogoś, kto gra w Soldner. Jak widać, gracze instynktownie wiedzą, co jest dla nich dobre i wolą pykać w Enemy Territory, Battlefielda czy Counter Strike'a. Tym bardziej że mapy są tu przeznaczone tylko dla co najwyżej 32 graczy. Przy czym grać się da mniej więcej w 16, góra 24. Im więcej graczy, tym większe prawdopodobieństwo, że zostaniemy odesłani do pulpitu Windows.

Soldner nie jest nawet grą przeciętną, jest po prostu grą słabą. Nie spełnia - choćby w nikłym procencie - oczekiwań graczy.

Daje po oczach

Soldner jest również... brzydkie. Tylko miejscami pałęta się w okolicach przeciętności, a większość czasu spędzamy, patrząc na takie kwadratowe i niskiej rozdzielczości przedmioty, budynki czy drzewa. W zasadzie tylko postacie, wybuchy i woda jako tako tu wyglądają. Osobne „pozdrowienia" należą się grafikom, którzy pracowali nad deszczem. Całkiem prawdopodobne, że udało im się stworzyć najbrzydszy deszcz w dziejach gier na PC. Zaznaczmy tu, że w trosce o graczy autorzy sami pozbyli się sporej gromadki potencjalnych nabywców, jako że Soldner nie pójdzie na kompie wyposażonym w kartę ATI. Tylko Nvidia – albo sobie nie zagrasz.

Jak brzmi prawdziwa giwera?

Trudno uwierzyć, że autorzy naprawdę użyli w tej grze odgłosów prawdziwych pukawek - jak sami się przechwalali. Brzmią one bowiem bardzo słabo i nierealistycznie. I żadnej dobrej muzyki, tylko jakiś koło cały czas gadający jedno krótkie słowo „ZOOOOLDNER!". Po pewnym czasie nabiera się nieprzepartej chęci, by każdego „zoldnera" skwitować soczystą żołnierską „macią"...

Soldner: Cicha Kompromitacja

Co by nie mówić, Soldner na jakiś czas zapadnie mi w pamięć. **Jako jedna z najgorszych, jeśli nie najgorsza gra, w jaką grałem w tym roku.** Tryb dla pojedynczego gracza tu nie istnieje, multiplayer właściwie też. No i gdzie ten zapowiadany realizm? Chyba został na twardych dyskach programistów w folderach Temp. Gra jest najzwyczajniej w świecie kiepska - i to tyle z mojej strony. Strzeżcie się jej jak największego wroga. **|CDA|**

3

GRYWALNOŚĆ	3
VIDEO	4
AUDIO	4

WERDYKT

+ przyzwoita oprawa audio
+ na stronie WWW są fajne tapety
+ leczy z uzależnienia od komputera :)

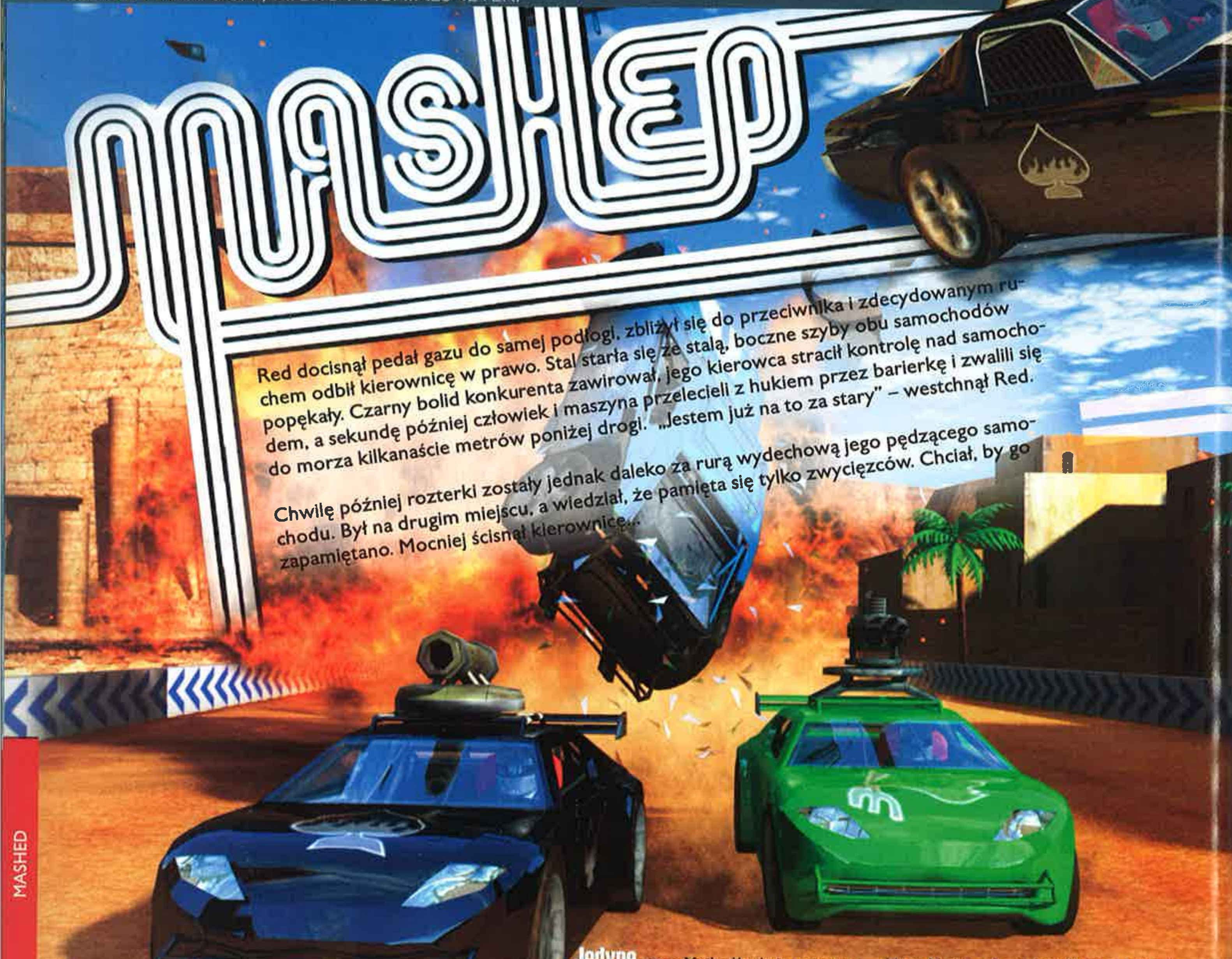
- beznadziejny single player i zabugowane multi
- wymagania sprzętowe w stosunku do oferowanej jakości
- ...długo by jeszcze wymieniać

- PRODUCENT: SUPERSONIC
- DYSTRYBUTOR: EMPIRE
- WWW.GETMASHED.NET

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 128 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

W trybie dla wielu graczy - nawet wtedy, kiedy twój samochód zostanie zniszczony - nie wypadasz z gry. Przyglądając się walce pozostałych autek, możesz wybrać jedną ofiarę i spuścić na nią grad bomb - ale tylko pod warunkiem, że uda ci się namierzyć pędzący samochodzik wroga. A co!

CONSTANTY FOCH | MICRO MACHINES 4EVER!



Mashed

Red docisnął pedał gazu do samej podłogi, zbliżył się do przeciwnika i zdecydowanym ruchem odbił kierownicę w prawo. Stal starła się ze stalą, boczne szyby obu samochodów popękały. Czarny bolid konkurenta zawirował, jego kierowca stracił kontrolę nad samochodem, a sekundę później człowiek i maszyna przelecieli z hukiem przez barierkę i zwalili się do morza kilkanaście metrów poniżej drogi. „Jestem już na to za stary" – westchnął Red.

Chwilę później rozterki zostały jednak daleko za rurą wydechową jego pędzącego samochodu. Był na drugim miejscu, a wiedział, że pamięta się tylko zwycięzców. Chciał, by go zapamiętano. Mocniej ścisnął kierownicę...

Jedyne, **czego Mashed brakuje, to oprawa graficzna, która dorównałaby poziomem grywalności** tego tytułu i byłaby w stanie zobrazować scenkę opisaną we wstępie realistycznie i szczegółowo jak w hollywoodzkim blockbusterze z zapierającym dech w piersiach budżetem. I pewnie też z powodu tej niedoskonałej grafiki Mashed nie odniesie sukcesu, na który w pełni zasługuje. Jednak uwierzcie mi - **tak wciągającej i uzależniającej, czyli po prostu grywalnej, samochodówki nie widziałem już dawno.**

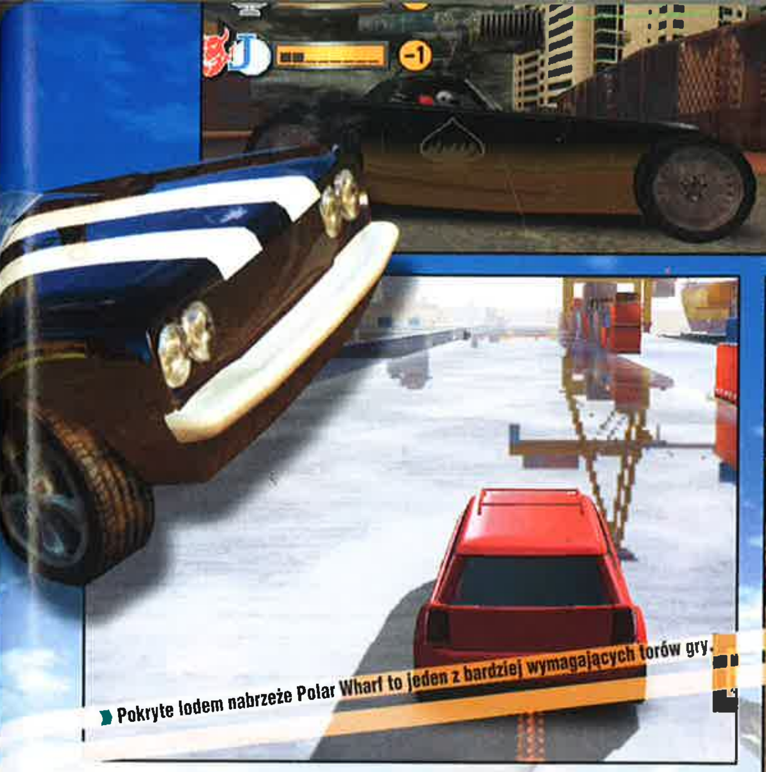
Mikromaszyny...

Ci, którzy kojarzą moje wcześniejsze teksty dla CD-Action, wiedzą, że jestem „chłopakiem z przeszłością", dokładniej zaś facetem po przejściach... konsolowych. Myślę, że gdyby zsumować czas, jaki spędziłem przy grach PC, a konsolówkach różnej maści, te drugie zdecydowanie by przeważały. Piszę o tym po to, by lojalnie ostrzec – mnie **Mashed zdobył od razu, po pierwszych kilku minutach... właśnie konsolowym charakterem**. Tymczasem reszta chłopaków z CDA nie dostrzegła zbytnio uroku gry, bo rzeczywiście, w porównaniu z TOCA Race Driverem 2 Mashed jest nie za duże, nie za ładne i obłędnie zręcznościowe. Jeśli jednak pamiętasz ścigałki, takie jak Ignition (była kiedyś na naszej płycie CD) czy kultowe Micro Machines firmy CodeMasters, Mashed przypomni ci tamte produkcje i pozwoli przeżyć to, co czułeś, kiedy w nie grałeś - **dziecięcą ekscytację**, przemożną chęć **rozegrania jeszcze jednego wyścigu i względność pojęcia czasu**. Ten z Mashed mija jakby szybciej niż zwykle. Dobre ścigałki z mało poważnymi autkami, kamerą śledzącą rozwój akcji z góry, z pewnego oddalenia, mają zresztą to do siebie, że po prostu świetnie bawią. Jednocześnie zaś nie wymagają umiejętności rajdowych kierowców pokroju Hołka czy McRae czy bezwarunkowego korzystania z kierownicy Logitecha . A to dla bączka takiego jak ja, nieuznającego hamulców (oczywiście tylko w grach) i nie inwestującego przesadnie w sprzęt do zabawy, jest prawdziwym zbawieniem. Tutaj musisz jedynie docisnąć do dna klawiatury klawisz odpowiedzialny za przyspieszenie, uważnie lawirować na zakrętach i od czasu, do czasu...

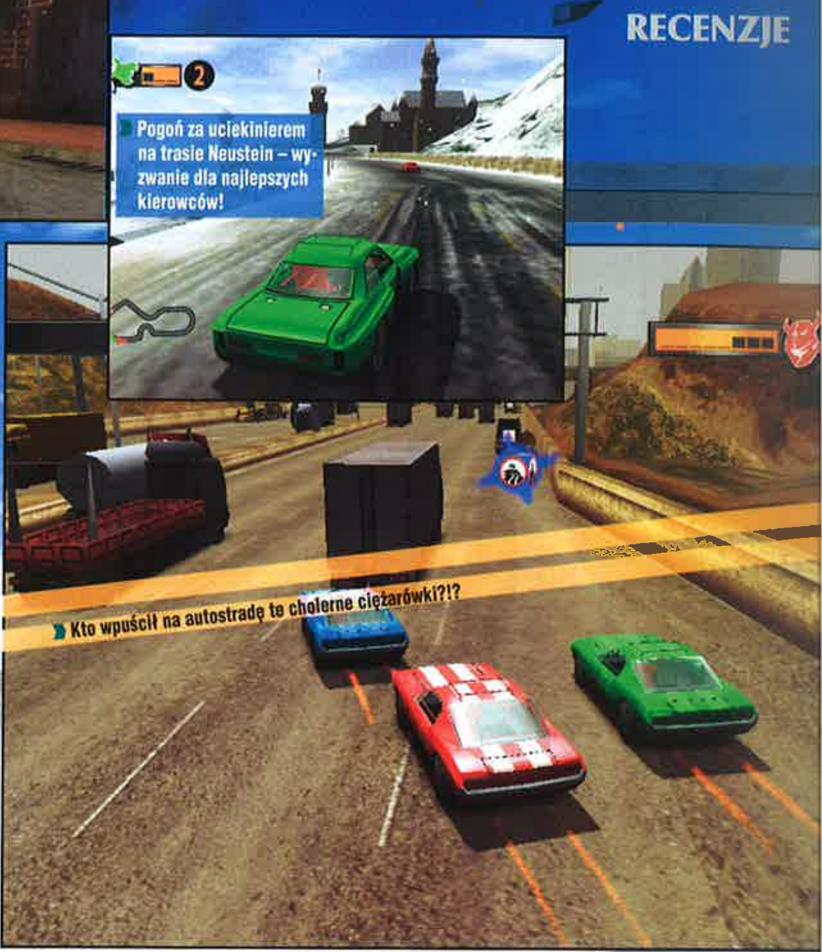
Makroarsenał

...puścić w opony przeciwników serię z karabinu maszynowego. **Mashed korzysta z formuły szybkich wyścigów małych autek** i dodaje do niej element, którego ani w Ignition, ani w Micro Machines nie było. Znany jest on natomiast fanom futurystycznych racerów w stylu Deathkraza czy Wipeouta. Jaki to element?

Kill The Copter!
Kill The Copter!



Pokryte lodem nabrzeże Polar Wharf to jeden z bardziej wymagających torów gry.



Pogoń za uciekinierem na trasie Neustein – wyzwanie dla najlepszych kierowców!

Kto wpuścił na autostradę te cholerne ciężarówki?!?

Oczywiście broń, zbierana podczas wyścigów na torze w formie power-upów. Trzeba przyznać, że **twórcom gry udało się do Mashed zapakować cały arsenał z filmów o Szalonym Maksie** i na trasie jest czym gnębić przeciwników. Moją ulubioną zabawką jest karabin maszynowy, który nie dość, że uszkadza samochody rywali, to jeszcze powoduje, że dużo trudniej przychodzi im kierowanie autem – dobrze wymierzona seria tuż przed górskim zakrętem może przesądzić o losach wyścigu.

Jeśli konkurenci są z przodu, możesz wyrównać szansę na zwycięstwo - strzelając do nich z moździerza lub też użyć samonaprowadzalnych rakiet. Jeśli są za tobą, możesz zwiększyć przewagę, pozostawiając plamę oleju, miny lub wypuszczając strumień płomieni z miotacza ognia. Ciekawą bronią jest również shotgun - **działko strzelające na bok**, z obu stron twojego pojazdu, oraz beczki z benzyną, które wyrzucasz za siebie, a te toczą się przez chwilę, by ostatecznie eksplodować na tyle mocno, że ta dobrze wymierzona potrafi zatrzymać w miejscu nawet kilka samochodów.

Na koniec zostawiłem sobie broń wymagającą dużej wprawy, ale na wielu torach niezwykle skuteczną, tzn. flash bang - granat, który eksplodując oślepia wszystkich kierowców w pobliżu, z tobą włącznie. Jeśli jednak użyjesz go w odpowiednim momencie, tuż przed trudnym zakrętem... Tjaaaa...

Jeśli pamiętasz ścigałki, takie jak Ignition czy kultowe Micro Machines firmy CodeMasters, Mashed przypomni ci tamte produkcje i pozwoli przeżyć to samo tutaj.

Pierwszy na mecie

Ze zwycięstwem sprawa nie jest jednak tak prosta, jak mogłoby się wydawać. **Mashed to wyścigi niezwykłe, w związku z tym obowiązują w nich niecodzienne zasady.** A dokładniej kilka zestawów zasad – w trybie dla jednego gracza przed każdym wyścigiem dowiadujesz się, według jakich zasad będziesz się ścigał, a w trybie dla kilku graczy możesz je samodzielnie zmienić przed rozpoczęciem sesji.

Podstawowy rodzaj gry to **Battle** - czyli gra, w której chodzi o to, by dojechać do krawędzi ekranu - czyli zostawić przeciwników na tyle daleko, by dystans między wami wynosił mniej więcej tyle, ile wysokość monitora. Za zwycięstwo dostajesz punkty dodatnie, a za przegraną punkty ujemne, twoim celem jest osiągnięcie odpowiedniego limitu punktów. Ze względu na punkty ujemne walka może trwać dość długo (bo pierwsze dwa wyścigi wygrasz, cztery następne przegrasz, potem znów dobrze ci pójdzie), zazwyczaj jednak po pięciu minutach uaktywnia się faza End Game, w której liczone są jedynie punkty dodatnie.

To zacięty rodzaj rozgrywki, jeszcze bardziej emocjonujący jest jednak wtedy, kiedy grasz w **Team Battle**. Wówczas to jesteś sam przeciwko kilku przeciwnikom zdobywającym wspólnie punkty do jednej puli. Jest trudniej, ale i satysfakcja większa. Najbardziej standardowy z rodzajów rozgrywki to **Race**, czyli zwyczajny wyścig z trzema okrążeniami.

Bardziej pomysłowe tryby to **Beat The Bomb** (jazda przez punkty kontrolne, z bombą tykającą na dachu), **Chase The Fugitive** (gonisz jednego przeciwnika, który ma nad tobą przewagę czasową) oraz **Kill The Copter** (zbierasz power-upy i strzelasz do helikoptera Apache unoszącego się nad trasą). Motyw walki wykorzystuje również rodzaj gry o nazwie **Survival**, w którym musisz przejechać w jednym kawałku trzy okrążenia, co jest o tyle trudne, że pozostałe samochody nie ścigają się, a jedynie polują na twoje autko i spychają je z drogi, ostrzeliwując z broni ciężkiej.

Dodatkowo w trybie dla wielu graczy dostępny jest zestaw zasad o nazwie **Hold the Flag**, który jest wariacją na temat Battle, z tą różnicą, że aby zdobyć punkt, musisz dojechać do krawędzi ekranu z przekazywaną jak w sztafecie flagą.

Dokop mu z klawiatury

Wszystkie te wyścigi możesz rozgrywać w kilku trybach dla jednego i wielu graczy. Podstawowy wśród tych solo to **Challenge Cup**, który zawiera **trzynaście tras**, z trzema różnymi wyścigami do rozegrania na każdej z nich. Dobrze rozpocząć grę właśnie od niego, bo zdobywając puchary za zwycięstwo w kolejnych wyścigach, otwierasz dostępne w tym trybie trasy i rodzaje wyścigów do wykorzystania w grach dla wielu graczy. W pojedynkę można też pojeździć po trasach na czas (**Time Trial**) oraz rozegrać bitwę na dowolnym torze, z dowolną liczbą przeciwników, jeżdżąc wybranym przez siebie samochodem.

Mashed nie jest piękne i tego nie da się ukryć.

Tryby dla jednego gracza można przejść w jeden dzień - nie są one szczególnie trudne, poza kilkoma wyjątkami (np. Chase the Fugitive na śnieżnej trasie Neustein). **Istotą Mashed jest zabawa w kilku graczy, tu jednak PC-towa wersja gry traci w stosunku do konsol.** PlayStation 2 czy Xbox są naturalnie przystosowane do podłączenia kilku kontrolerów, tymczasem podłączenie dwóch gamepadów do PC nie jest już takie proste. Komputerowa edycja gry wymaga do trybu multiplayer dodatkowych joypadów i nie pozwala na to, by dwóch graczy sterowało autkami przy użyciu klawiatury, a przecież bez kłopotu pomieściliby się na tej ograniczonej przestrzeni. To nie spodobało mi się w grze i myślę, że będzie też powodem, dla którego konsolowe wersje Mashed będą popularniejsze niż ta PC.

Tak czy owak przyznam bez bicia, picia i picu, że Mashed skradł mi w ostatnim czasie dużo za dużo czasu. Gra uruchamia się w kilkadziesiąt sekund, a zanim ją wyłączysz - mija godzina. Nawet jeśli Mac Abra krzyczy nad uchem „Teksty [*tralalaa*]!!!!". Spoko Mac, napiszą się – jeszcze tylko jedna kolejka i... |CDA|

7+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	6
AUDIO	7

WERDYKT

+ grywalność
+ kilka fajnych rodzajów rozgrywki
+ sporo ciekawych broni
− multiplayer tylko z padami
− średniawa grafika

PRODUCENT: CRYPTIC STUDIOS
DYSTRYBUTOR: NC SOFT

WWW.COH.COM

ONLINE
CENA GRY: 49,95$, ABONAMENT GRATIS: 30 DNI
CENA ABONAMENTU: 14,95 $/MIESIĄC, 77,70 $/6 MIESIĘCY, 143,40 $/ROK
UWAGI: ABONENCI CO MIESIĄC OTRZYMUJĄ KOMIKS BAZUJĄCY NA WYDARZENIACH ZE ŚWIATA GRY.

WIN 98/ME/OO/XP
PROCESOR: PIII 800 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

CONSTANTY FOCH | SUPERGRA DLA SUPERBOHATERÓW!

CITY OF HEROES

Ludzie Vahziloka nie należą do najświeższych...

To ptak! To samolot! To Superman! Znasz? To świetnie – oznacza to bowiem, że przynajmniej trochę interesujesz się komiksowymi superbohaterami. A jeśli interesujesz się nimi bardziej niż trochę i na dodatek masz porządne łącze internetowe i nieco dolarów do wydania, programiści z Cryptic Studios stworzyli grę twoich marzeń. City Of Heroes – Miasto Bohaterów.

Na papierze to pomysł wybitny, a jednocześnie bardzo karkołomny w realizacji. Założeniem twórców City Of Heroes było **stworzenie wirtualnego miasta o nazwie Paragon City, w którym setki graczy, połączonych z serwerami firmy przez Internet, wcielają się równocześnie w postacie superbohaterów i walczą z komputerowymi łotrami.** Wyobrażacie to sobie? Ogromna metropolia, po niebie szybują faceci w trykotach, a ulice przemierzają giganci o potężnych stalowych ramionach. Nieprawdopodobne? Okazuje się, że przy odrobinie inwencji i talentu wizję taką można jak najbardziej zrealizować.

Superktoś

Po instalacji gry i standardowo zawiłym procesie rejestracji i aktywacji konta w City Of Heroes czeka cię rzecz najważniejsza – stworzenie bohatera. Poza płcią, gabarytami, wyglądem i ubraniem decydujesz też o pochodzeniu twojego herosa (np. w wyniku eksperymentów naukowych lub przybysz z kosmosu itd.), a także o tym, jaką klasę reprezentuje. Okazuje się bowiem, że tak jak w tradycyjnych grach RPG bohaterowie podzieleni są na magów, wojowników itp., tak również w City Of Heroes mogą oni należeć do jednej z pięciu postaci archetypowych.

Nawet superbohater nie jest bezpieczny, kiedy oprychy mają uzi.

Są to kolejno **Blaster** (typowy superbohater o zrównoważonych umiejętnościach), **Controller** (specjalizujący się w kontrolowaniu umysłów wrogów), **Defender** (leczy kompanów, otacza ich polem ochronnym), **Scrapper** (specjalista od walki wręcz) oraz **Tanker** (giganci uderzający wolno, ale z potężną siłą). Kolejny proces kreacji bohatera to wybór mocy specjalnych, które również podzielono na grupy – nie wdając się w szczegóły takich „superbohaterskich superumiejętności" są w grze setki, począwszy od rażenia ogniem aż po latanie, teleportację, nawet wywoływanie trzęsienia ziemi.

Kombinacji wyglądu, klasy postaci i jej supermocy jest tak dużo, że w Paragon City raczej nie spotkasz superbohatera podobnego do twojego pupilka. To wielkie osiągnięcie twórców gry.

Szybko, po sieci

Kiedy już stworzysz bohatera, wybierasz serwer, na którym chcesz grać i... „wziut, wziut, wziut"... przenosisz się do Paragon City. Jeśli zaczynasz grę nową postacią, możesz skorzystać z tutoriala, co warto zrobić nie tylko dlatego, że poznajesz wtedy ogólne zasady gry, ale też z tego powodu, że po jego ukończeniu od razu wskakujesz na wyższy poziom doświadczenia.

City of Heores to MMORPG mocno uproszczony w stosunku do innych gier tego typu. Nie ma tu prawie wcale ekonomii (tzn. zarabiania pieniędzy, kupowania przedmiotów itd.), a interakcja z postaciami niezależnymi ograniczona jest wyłącznie do „kontaktów", czyli postacie zlecają ci proste zadania. Gra w City Of Heroes wygląda zatem tak, że odnajdujesz kontakt, przyjmujesz od niego zlecenia, wykonujesz misję, wracasz z informacją, że zadanie zostało wykonane (albo „dzwonisz", jeśli jest to już któreś z kolei zlecenie i dobrze się znasz z kontaktem), a potem... wszystko od początku. Nie ma tutaj długich questów, których wykonanie zajmuje całe tygodnie, tak częstych choćby w MMORPG-ach fantasy. Zamiast nich są szybkie i krótkie misje, dzięki czemu nawet włączając się do gry na 30-60 minut, masz co robić i czujesz, że przeżyłeś przygodę i zdobyłeś postacią punkty doświadczenia, może kolejny poziom, nowe moce itd.

jedynie sterowane przez komputer postacie niezależne. Oczywiście to, czy grasz solo, czy z innymi abonentami zależy głównie od ciebie i od nich, ale na pewno łączenie się w drużyny jest w City Of Heroes mniej popularne niż w innych MMORPG-ach, a twórcy gry nie starają się tego stymulować.

Ale tu ładnie...

Od strony technologicznej City Of Heroes nie można właściwie nic zarzucić. Łączenia z serwerem przebiegają zazwyczaj bezproblemowo i nie ma większych lagów, patche i uaktualnienia ściągają się szybko i instalują bez problemu. Oprawa graficzna stoi na bardzo porządnym poziomie jak na grę sieciową (NC Soft jest ogólnie znane z grafiki o wysokiej jakości), przewyższa nawet niektóre z obecnych, zbliżonych pod względem przedstawianego świata produkcji rozgrywanych w pojedynkę – w tym samym czasie grałem w np., również dziejące się w mieście, a dużo, dużo brzydsze True Crime: Streets Of L.A.. **Duże wrażenie robią przede wszystkim efekty działania niektórych supermocy**, szczególnie tych bazujących na promieniach laserowych i kulach ognia.

Podczas walki miło czasem pokonwersować...

Solo czy multi?

Na początku gra o superbohaterach zachwyca, wciąga i długo nie pozwala odejść od monitora - cały czas sobie powtarzasz *„wykonam jeszcze jedną misję"*, *„już kończę, tylko wejdę na kolejny poziom"*, a czas mija, mija i mija. Podczas zabawy w City Of Heroes przypomniało mi się pierwsze nie ukończyłbym zadania. Rzadko też widzi się, by np. dwie postaci stały na ulicy i rozmawiały ze sobą, wymieniając informacje. Wynika to po części z tego, że tak naprawdę gra jest tak dobrze opisana w instrukcji i udostępnianych przez nią samą wskazówkach, a misje na tyle proste i pozbawione kruczków czy pułapek, że nie ma za

Kiedy spędziłem przy grze kilkadziesiąt godzin, dostrzegłem, że większą część tego czasu grałem w City Of Heroes tak, jakbym grał w normalną grę RPG, bez trybu online.

Diablo oraz identyczna myśl, jaką miałem grając w tamten tytuł. Nie zmienia się ona niezależnie od tego, jak długo grasz czy to w tę, czy tamtą produkcję - po jakimś czasie dostrzegasz coś, co na początku nie jest wcale takie oczywiste – **w City Of Heroes, jak na grę online z ogromną liczbą użytkowników, zaskakująco mało jest interakcji między graczami.**

Większość misji wykonywałem solo, jeśli łączyłem się z innymi w grupy to tylko dlatego, że chciałem zobaczyć „jak to jest?", a nie dlatego, że inaczej bardzo o czym rozmawiać, ale... **Po spędzeniu z grą kilkudziesięciu godzin dostrzegłem, że większą część tego czasu grałem w City Of Heroes tak, jakbym grał w normalną grę RPG, bez trybu online.** Sam, solo, w pojedynkę.

To z jednej strony zaleta, bo bez zobowiązań możesz odpalić grę w każdej chwili i pograć, nie przejmując się tym, czy czas sesji odpowiada innym graczom, z drugiej zaś strony - wada, bo nie po to kupujesz MMORPG-a i płacisz co miesiąc abonament, aby mieć wrażenie, że miasto zamieszkują

Mniej efektowna jest muzyka i ogólnie **udźwiękowienie gry pozbawione wyrazu i charakteru.** O dźwiękach City Of Heroes nie mam zbyt dobrego zdania także dlatego, że używana przez mojego bohatera lodowa osłona powiązana była z powtarzającym się odgłosem śnieżnej zawiei, który po kilkunastu godzinach doprowadzał mnie do szału (dosłownie, spytajcie moją rybkę-bojowniką).

Herosem być? Herosa bić?

City Of Heroes od jakiegoś czasu nie schodzi z amerykańskich list sprzedaży. To zasługa ciekawej tematyki, grywalności, a po części pewnie także tego, że to **gra tak naprawdę zawieszona gdzieś pomiędzy solowymi RPG-ami a sieciowymi MMORPG-ami.** Ten „niezdecydowany" charakter gry może spowodować, że po kilku miesiącach zabawy gracze przestaną płacić abonament i Paragon City opustoszeje. Na razie jednak City Of Heroes to wciąż jedna z ciekawszych propozycji dostępnych graczom „złapanym w sieci", a przyszłość gry zależy przede wszystkim od jej twórców i specjalistów od prowadzenia MMORPG-ów. Może zatem wymyślą oni coś, co przedłuży żywotność gry? **[CDA]**

8+

GRYWALNOŚĆ	9
VIDEO	8
AUDIO	7

WERDYKT

- + grywalność-wciągalność
- + superbohaterowie!
- + setki supermocy
- − czasem nie wiadomo, czy to offline czy online
- − brak tradycyjnej interakcji między graczami

PRODUCENT: LUCASARTS/SOE
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 183 ZŁ
WWW.STARWARSGALAXIES.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PIII 900 MHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB
MODEM 56,6 KBPS

OPŁATY ABONAMENTOWE:
1 MIESIĄC - $14.99, 3 MIESIĄCE - $41.99, 6 MIESIĘCY - $77.99, 12 MIESIĘCY - $143.99, ENJOY!

GEM | STAR BETA WARS!

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

26 czerwca Star Wars Galaxies - role-playing online, świętowała pierwsze urodziny. Z tej okazji szczęśliwi rodzice - LucasArts i Sony Online Entertainment, zaprosili do 14-dniowej zabawy wszystkich tych, którzy chcieliby sprawdzić, jak się żyje w Galaktyce (galaktykach?) Star Wars.

Star Wars Galaxies: An Empire Divided przed premierą zdawało się snem ziszczonym. Było niekończącym się karnawałem dla wszystkich tych, którym słowo „rycerz" kojarzy się jednoznacznie z Jedi, a jedynym Imperatorem w historii świata jest Palpatine. Rzeczywistość jednak okazała się bardziej bezwzględna niż Lord Vader w stosunku do równie niekompetentnych co głupich: **w czasie beta-testów Galaxies było ledwie grywalne.** Jako testerzy objęci warunkami Non Disclosure Agreement (NDA) nie mogliśmy jednak o tym otwarcie pisać. Zresztą - liczyliśmy skrycie i trochę jakby wbrew doświadczeniom, że wersja pudełkowa okaże się czymś zupełnie innym, że tych kilka dodatkowych miesięcy testów, jakie pozostały do Świąt Bożego Narodzenia, odmieni całkowicie obraz gry. Ze warto żyć, by żyć w niej.

Raz jeszcze jednak nadzieja okazała się matką głupich. Zadowolenie graczy musiało ustąpić zadowoleniu księgowych. LucasArts w połowie maja zdecydowało, że czas produkcji już się skończył i 26 czerwca zasypało półki sklepowe pudełkami z rzekomo kompletną grą. I... wygrało, bo **dziesiątki tysięcy ludzi ruszyły do sklepów, by wymienić 50 dolarów na prawo uczestniczenia w... dalszych beta-testach gry.** Dopiero niedawno pojawił się w niej content zapowiadany jako premierowy! Samej magii Star Wars przypisać zatem należy wielkość bazy Galaxies, obliczaną na ponad 500 tys. zarejestrowanych, przy czym codziennie loguje się (ponoć) aż 115 tys. indywidualnych użytkowników. Innymi słowy, sukces Star Wars Galaxies: An Empire Divided porównywalny jest z tym, jakim cieszy się największa role-playing online świata zachodniego - EverQuest.

Nie uczestniczyliśmy w tym sukcesie. Nie wystarczyło nam cierpliwości i chęci na grę w tzw. wersji ostatecznej. Śledziliśmy jednak dokonania twórców i kolejne „kamienie milowe" w procesie powstawania gry: pojawienie się pierwszych pojazdów, osiedli, wreszcie - klasy Jedi. Dopiero teraz jednak, w rok po premierze, korzystając z 14-dniowej oferty promocyjnej, mieliśmy okazję sprawdzić w praktyce, co i jak dzieje się w Galaktykach Imperium Podzielonego. Wymagało to ściągnięcia blisko dwugigabajtowego pliku instalacyjnego (plus kilkadziesiąt megabajtów bieżących poprawek) i pozyskania spersonalizowanego klucza. Stworzenie postaci (wolność kreacji wciąż zachwyca) zajęło zaledwie kilka minut, niewiele dłużej pokonanie obowiązkowego tutoriala. Koniec końców mój niedoszły combat medic ponownie postawił stopę w pyle Tatooine, w Mos Eisley.

STAR WARS GALAXIES

Star Wars Galaxies: An Empire Divided to gra beznadziejnie nudna i dla pojedynczego gracza (solo) właściwie niegrywalna. Od dnia jej premiery upłynął cały rok, a ona wciąż sprawia wrażenie beta-wersji.

Taaaa...toine

Na pustynnej Tatooine, na której mimo niezłego sprzętu w miejscach najbardziej zatłoczonych - w centrum miasta - liczba wyświetlanych klatek spada do zera! Szybko też przekonałem się, że moja wizja gry wciąż nie przystaje do zastanej sytuacji. Jestem role-playerem, tymczasem w Galaxies grają - jestem pewien - wyłącznie statsiarze. Dyskusje pomiędzy graczami sprowadzają się do '*hi*', '*thx*' i '*np*' oraz obietnic leczenia i buffów za darmo, bo '*XP needed!*'. Próby wykorzystania nastrojów czy gestów trafiają w próżnię. Wszystko dlatego, że **za odgrywanie ról nie zdobywa się doświadczenia**, a tu wszystko - podkreślam, wszystko - robi się dla XP.

Mission Impossible

Ponieważ nie byłem w stanie zgłębić dziwnej pragmatyczności graczy przedkładających abstrakcyjne punkty nad dobrą zabawę, zdecydowałem się na wybór misji z generatora. 500 kredytów za zniszczenie leża jakiegoś przedziwnego stwora gdzieś za miastem. Pięć minut biegu w czasie rzeczywistym po to tylko, by na miejscu przekonać się, że nieopodal komputer ustawił trzech łowców - ani chybi cel zadania przeznaczonego dla kogoś znacznie bardziej doświadczonego niż mój heros. Wymiana strzałów z blasterów trwa może 10 sekund. Mój niedoszły Jedi pada na ziemię i na ekranie wyświetla się komunikat '63 sekundy' - czas pozostały do chwili, gdy ponownie włączę się do akcji. Czekam, wstaję, odpoczywam. Po trzech dalszych próbach przedarcia się w pobliże celu i łącznie **240 sekundach** wpatrywania się w ekran pojawia się gracz, który eliminuje łowców. Mam pierwsze kredyty i pierwsze punkty doświadczenia. Świat stoi przede mną otworem.

Medyku, na drzewo!

Wykonuję jeszcze trzy bliźniaczo podobne zadania (tym razem jednak bez przypadkowych łowców), coraz dotkliwiej odczuwając, że wybór medyka na klasę podstawową był błędem. Okazuje się bowiem, że wbrew rozsądkowi **nie jestem w stanie rozwinąć zdolności strzelania, mimo posiadania odpowiedniej liczby punktów doświadczenia do czasu, gdy rozpocznę karierę strzelca.** Mój medyk zmienia się zatem w marksmana, jednak w ostatecznym rozrachunku i ten wybór okazuje się nietrafiony, gdyż należało wybrać scouta, zdolnego pozyskiwać fragmenty ubitych stworów! Niemniej - jasne się staje, że Galaxies wciąż jest tym, czym je pamiętam - mocno niedopracowanym - wciąż! - i nudnym jak herbatka z Mon Monthmą „kosmicznym EverQuestem". Gorzej nawet - bo **Galaxies nie jest w stanie zaoferować choćby połowy tego, co oferuje leciwy już przecież pierwowzór.**

Star (ziew) Wars

Emocje związane z walką w Star Wars Galaxies oscylują wokół zera. Wyobraź sobie Diablo, w którym potwory spotykasz co 10 minut błądzenia po pustym lochu, a walkom z nimi możesz się jedynie przyglądać, bo rozgrywają się automatycznie. Zdarzają się też sytuacje kuriozalne. Starcie mojego strzelca z NPC-em walczącym wręcz polega na tym, że klęcząc oddaję strzały w jego kierunku, podczas gdy on próbuje mnie kopać - przez półtorej minuty z zegarkiem w ręku! Wpływ na taki odbiór walki miało bez wątpienia niewielkie doświadczenie postaci. Jej rozwój jednak, mimo rozbicia doświadczenia na poszczególne umiejętności (np. strzelanie czy leczenie) - jest podobnie ślimaczy. Szybko staje się jasne, **że grając godzinę dziennie, osiągnięcie statusu Jedi - jedynego faktycznego celu, jaki istnieje w grze - zająć może całe miesiące, jeśli nie lata.**

Kosmiczna ekonomia

Świat Star Wars Galaxies pełny jest absurdów. Weźmy na przykład ekonomię, która mówiąc najprościej - nie istnieje. Po co płacić 6 tys. kredytów za DH-44 (blaster Hana Solo), jeśli kawałek za miastem któryś z power-playerów **rozdaje przedmioty za darmo**... aby mieć XP za jego użytkowanie?

Absurdem jest także rozpiętość cen - zadania z generatora warte są 500-700 kredytów, podczas gdy istnieją elementy pancerza (każdy to 9 elementów) warte nawet 6-7 milionów kredytów każdy! Na domiar złego nie czuje się wcale, że oto znalazłeś się w miejscu znanym z Nowej Nadziei czy Imperium Kontratakuje. Brak zwłaszcza tego, co w tym świecie kluczowe - poczucia wszechobecności i wszechmocy Imperium. Trwa wojna domowa, nad Tatooine wiszą Imperialne Niszczyciele Gwiezdne, a tuż pod nimi - na powierzchni, wyrastają rebelianckie osiedla...

Nuuuudyyyy

Star Wars Galaxies: An Empire Divided to gra beznadziejnie nudna i dla pojedynczego gracza (solo) właściwie niegrywalna. Być może ciekawiej jest w grupie dobrych przyjaciół zdolnych logować się równocześnie i zgadzających się co do dalszych losów całej grupy. Wtedy jednak lepiej chyba po prostu spotkać się na sesji papierowego role-playing, w świecie podległym jedynie ograniczeniom wyobraźni. Być może też niezbyt stosowne są próby oceny gry, która jak każde role-playing online nieustannie się rozwija i poprawia. **Od dnia premiery Galaxies jednak upłynął już przecież cały rok, a ona wciąż sprawia wrażenie beta-wersji.** Dlatego też tylko 3/10 - za możliwość stworzenia postaci, jaką się chce i kilka pocztówkowych widoczków. To jednak zdecydowanie za mało, by tracić czas i jeszcze do tego dopłacać... **|CDA|**

3

GRYWALNOŚĆ		2
VIDEO		7
AUDIO		2

WERDYKT

- ⊕ elementy Star Wars
- ⊕ pocztówkowe widoczki
- ⊖ wciąż beta-wersja gry
- ⊖ niegrywalna w trybie solo
- ⊖ ślimaczy rozwój postaci
- ⊖ walki emocjonujące inaczej
- ⊖ iście kosmiczna ekonomia
- ⊖ nuda, nuda, nuda...

- PRODUCENT: JOWOOD
- DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
- CENA: 19,90 ZŁ
- HTTP://SPELLFORCE.JOWOOD.COM
- WIN 98/ME/00/XP
- PROCESOR: PIII 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

CORMAC | GRZECHU WARTE...

SPELLFORCE: ZAKON ŚWITU

Po raz kolejny bardzo mile zaskoczyła mnie cena gry. Poprzednio niespodziankę sprawiono tym, którzy przymierzali się do Etherlords II, tym razem za niecałe 20 zł kupić można świetnego Spellforce'a, za którego na Amazon.com krzyczą sobie 30 zielonych.

Tytuł ten ukazał się w kolejnym wydaniu serii eXtra Gra. W skład pakietu wchodzą dwie płytki z grą zapakowane w tekturowe pudełko i cieniutki magazyn z instrukcją instalacji oraz szybkiego startu, drzewkiem jednostek i budowli dla każdej rasy oraz okładką do DVD-boksu, na wypadek gdyby ktoś miał fantazję przełożyć sobie płytki do takiego właśnie pudełka. Oczywiście na płycie z grą znajduje się również pełna, 43-stronicowa wersja instrukcji. I nią się właśnie na rozgrzewkę zajmiemy.

Albo straciłem wprawę na skutek dłuższego rozbratu z działem polonizacji, albo **instrukcja zrobiona jest nad wyraz rzetelnie**. Znalazłem dwie wpadki (*Na maksymalną zdrowia życia wpływa...*) i jeden źle odmieniony wyraz. Poza nimi nie ma w instrukcji jednej nawet literówki. Moim zdaniem, lepiej jednak wygląda tekst wyjustowany aniżeli takie „poszarpane" krawędzie. Tak czy inaczej bardzo solidna robota.

Testowanie samej gry zacząłem od przejrzenia menusów. I od razu niemal wyłapałem babola – „*#515 has no entry*" zamiast tekstu objaśniającego działanie opcji wyboru trudności. I chwilę później jeszcze jeden, tym razem drobny „*klikając na tym przycisku*". Co jak co, ale teksty w menusach można było dokładnie sprawdzić. Tłumaczenie filmu otwierającego kampanię (doskonałego zresztą, muszę to napisać raz jeszcze) nie przypadło mi zbytnio do gustu. Jest, owszem, poprawne, ale uproszczone, co w moim odczuciu powoduje, że część dramatyzmu narracji ulatnia się.

Po odpaleniu właściwej gry zacząłem oglądać wszelkie ekrany, menusy i podpowiedzi wyświetlane przez grę przy podświetlaniu różnych elementów ekranu. No i się doszukałem czegoś takiego „*Aby móc bardziej zwiększyć tę umiejętność musi być osiągnięta Minimalny poziom 7*". Domyślam się jednak, że gramatyczne kalectwo tego zdania wynika ze sposobu, w jaki program skleja te wszystkie opisy z różnych fragmentów wykorzystywanych w różnych sytuacjach (pomijam niezręczność sformułowania „bardziej zwiększyć"). Na widok niektórych zdań krzywiłem się „*Większa szybkość biegu przyspiesza poruszanie się*". Opisy wskaźników Pancerz, Zdrowie i Mana są identyczne i dotyczą pancerza. Nie mam niestety pod ręką angielskiej wersji gry, by sprawdzić, kto tu zawinił, jednak nie przypominam sobie, bym widział w niej coś takiego.

Potem na tapetę trafiły przedmioty z ekwipunku (na szczęście nie ma problemu z sejwami z wersji anglojęzycznej, więc mogłem załadować i przejrzeć swą bogatą kolekcję). Ich nazwy przetłumaczono zręcznie, zastrzeżeń miałem niewiele, a „*Tarcza z ogniostali*", „*Krasnoludzki łamignat*" czy „*Kusza z elfidrzewa*" bardzo przypadły mi do gustu. Wtrącę jednak swoje 3 grosze (taka natura, cóż poradzić) – *scimitar* (czyli zakrzywiona perska szabla, łac. *simiterra*) to, zdaje się, w polskiej nomenklaturze *szamszir* (oryginalna nazwa perska), a nie *sejmitar*. Tak przynajmniej podaje „Słownik uzbrojenia historycznego" Gradowskiego i Żygulskiego (prócz nazw polskich wymienia on również nazwy oryginalne oraz niekiedy, jak w tym przypadku, inne obcojęzyczne). Tyle mądrzenia się. ;)

Gra zlokalizowana została kinowo, co znaczy, że pozostały oryginalne głosy, a gracza poratowano polskimi napisami. Te ostatnie to solidna robota, tak pod względem tłumaczenia, jak i edytorskim (brak literówek i tego typu historii).

W grze jest tyle tekstu, że na drobne wpadki (np. opuszczone słowo) można spokojnie przymknąć oko. No i ta cena... Powiem wprost - kto nie kupi, ten jest gupi. ;)

|CDA|

8

WERDYKT

+ CENA!
+ ogólnie przyzwoity poziom tłumaczenia
- drobne wpadki techniczne

- PRODUCENT: ROTOBEE
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 89,90 ZŁ
- WWW.SINGLES.TECHLAND.COM.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: 1 GHZ
- RAM: 256 MB
- GRAFIKA RAM: 32 MB

SIR TORPEDA | POMACAJ MNIE TU W WERSJI PL! :-)

SINGLES
FLIRT UP YOUR LIFE

Pojawienie się gry Singles – flirt up Your life wśród miłośników Simsów musiało wywołać, jeśli nie poruszenie, to chociaż zaciekawienie. W końcu pojawiła się gra, która nie pomijała kwestii łóżkowych, a do tego nie była produktem ocierającym się o pornografię. Pod strzechy polskich chat dostarcza ją nam firma Techland, oczywiście w pełni zlokalizowaną.

Instrukcja, w formie czarno-białej broszurki, ma 24 strony i dość dokładnie omawia zasady rządzące rozgrywką. Brakuje w niej jedynie dokładniejszego opisania umiejętności, które w czasie gry opanowują nasi bohaterowie, oraz listy osób odpowiedzialnych za lokalizację tego produktu. Komunikacja pomiędzy singlami jest bardzo uproszczona (zwykle sygnalizują emocje rozmaitymi emotikonkami), tym niemniej czasem zdarza się im wymienić po kilka zdań. Niestety odniosłem wrażenie, że dialogi te są niezwykle sztuczne (czy też drętwe, jak kto woli) – razi mnie zbyt nachalny, flirciarski styl rozmów, szczególnie na początku gry.

Najpoważniejszym zarzutem do polskiej wersji Singles: flirt up Your life jest **źle dobrana czcionka**, która już w rozdzielczości 800 x 600 staje się mało czytelna. **Minusem polskiego wydania jest też niestety jego cena** - moim zdaniem, zbyt wygórowana w stosunku do tego, co gra oferuje i co zawiera pudełko. (A poza grą, instrukcją i kartą nie ma w nim nic.) **|CDA|**

7

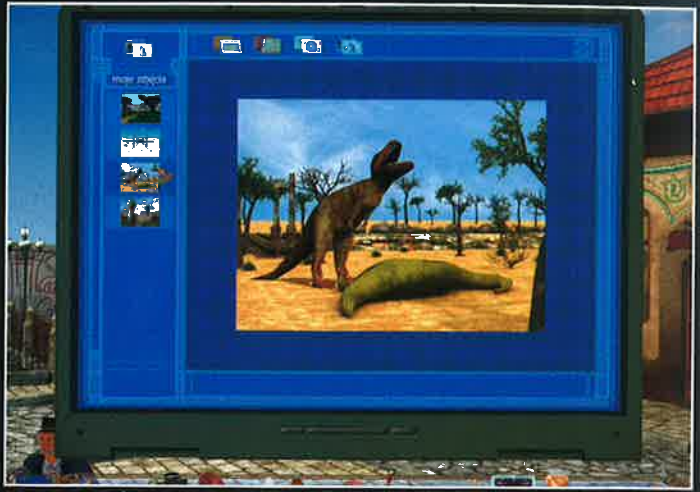
WERDYKT

- + ogólnie wszystko jest zrobione na poziomie
- – nazbyt sztywne dialogi
- – zbyt wysoka cena
- – źle dobrany polski font

- PRODUCENT: MICRO APPLICATION
- DYSTRYBUTOR: TECHLAND
- CENA: 69,90 ZŁ
- WWW.TECHLAND.PL

- WIN 98/ME/OO/XP
- PROCESOR: P3 500 MHZ
- RAM: 64 MB
- GRAFIKA RAM: 16 MB

EGM | O WYŻSZOŚCI PODRÓŻY NAD WESTERNEREM :)



PODRÓŻ DO WNĘTRZA ZIEMI

Wiecie, jaki jest najlepszy środek na ból zęba? Ciasne buty. Wiecie, jaki jest pożytek z firmy Cenega? A taki, że po polonizacji gry WESTERNER w wykonaniu tej firm każda inna polonizacja jakiejkolwiek gry sporządzona przez jakąkolwiek inną firmę wyda się wam arcydziełem.

Grę Journey to The Centre of Earth przybliżyłem czytelnikom CDA kilka miesięcy temu. Przypomnę tylko, że jej treścią są przygody reporterki Ariane (ostatnio bohaterkami coraz liczniejszych gier fabularnych są kobiety nieustępliwe jak dryfujący tankowiec, twarde jak podeszwa sandała rzymskiego legionisty i mające tyleż wdzięku, co słynna rzeźba Heraklesa Farnese). Ariane trafia - poprzez krater Sneffels - do wnętrza Ziemi. W ogromnej pieczarze przeżywa rozmaite przygody, a na koniec tryumfalnie powraca na powierzchnię Ziemi. Gra ma doskonałą grafikę, wpadającą w ucho muzykę i bardzo ciekawie zarysowaną linię fabularną.

Polonizacji Podróży dokonano z zachowaniem oryginalnego dźwięku, ale za to ze starannie przełożonym polskim tekstem. Zrobiono to może bez polotu, ale zupełnie poprawnie. Przełożono wszystkie notatki Ariane, menu i zawartość jej notebooka. Można by się było pokusić o nieco większe literki, ale w końcu skoro takie właśnie wybrali twórcy gry... Miesiąc temu powiedziałbym „niezłe - i nic więcej". Po obejrzeniu jednak polonizacji WESTERNERA wróciłem do Podróży, roniąc łzy zachwytu! Wiecie - rozumiałem polskie dialogi! Niesłychane. Do tego miały one sens. Niewiarygodne! Ba, programiści Techlandu przysiedli fałdów i zsynchronizowali dialogi z akcją! Zdumiewające! Nie próbowali eksperymentować, nie liczyli na żadne literackie nagrody za „luźne skojarzenia", tylko rzetelnie zrobili to, co powinni. Szok!

Zaletą polonizacji Techlandu w grze Podróż do wnętrza Ziemi jest zatem właśnie to, że zrobiono ją rzetelnie - bez polotu i stosunkowo skromnymi środkami, ale przynajmniej nie wzdychałem podczas gry i nie zastanawiałem się, co twórcy chcieli przekazać w dialogu - i nie tęskniłem do oryginału. Wspaniale!

Nie wiem, czy oceniając polonizację jednej gry można się odwoływać do partactwa popełnionego przy tego typu czynności w przypadku innej, ale nie zamierzam darować panom z Cenegi kaczana, jaki wypuścili na rynek (najgorsza polonizacja przygodówek w historii polskiej branży!) i bardzo się będą musieli starać, bym zmienił na ten temat zdanie. I nie raz im jeszcze o tym przypomnę. **|CDA|**

7

WERDYKT

- + nie ma się specjalnie czego czepić
- – w sumie nie ma się czego czepić...
- – ...ale powiedzmy, że polskie literki ciut małe
- – ...i w dużym pudełku nic poza grą nie ma

PRODUCENT: HBM
DYSTRYBUTOR: BUKA ENTERTAINMENT
WWW.BUKA.COM

WIN 98/ME/00/XP
PROCESOR: PII
RAM: 64 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

OUTSIDER | MARSJAŃSCY POGROMCY DUCHÓW

W poszukiwaniu nowych surowców ludzie sięgnęli gwiazd. Na księżycu założyli kopalnie, dzięki którym znaleźć mogli niektóre minerały. Mars zdawał się kolejną nadzieją. Nie tylko miałby nasycić „ziemskie zapotrzebowania", ale również stać się szansą na powstanie kolonii, w których żyliby ludzie.

MARCH! OFFWORLD RECON

Czerwona planeta nie była jednak przychylna. Coś sprawiało, że wszelkie urządzenia odmawiały posłuszeństwa i ciągle się psuły. Jakiekolwiek prace na tej olbrzymiej planecie wydawały się bezowocne - i ludzie ją opuścili. Wokół Marsa nadal jednak krążyły satelity, które pewnego dnia z niewiadomych przyczyn zaprzestały przesyłania sygnałów. Ziemska rada postanowiła wysłać statek, który miał sprawdzić tego przyczyny...

Kupą, mości panowie!

Tak mniej więcej przedstawia się tło akcji nowej gry Buka Entertainment, która w znacznej mierze okazała się porażką. W March! wcielamy się w żołnierza, który za zadanie ma sprawdzić, co na serio dzieje się na Marsie. **Jest to FPS bazujący na engine'ie LithTech** (ten sam, co w No One Lives Forever), który odróżnia się od masy innych produktów tego typu tym, że przez część rozgrywki będziemy mogli dowodzić czteroosobowym oddziałem żołnierzy. I tu pojawia się pierwszy mankament gry. Inteligencja naszych współtowarzyszy jest na takim poziomie, że nawet szkoda strzępić gębę. **Jeśli pozwolimy im działać samodzielnie, bez naszej pomocy zginą w dwóch pierwszych potyczkach.** Zaś opiekowanie się nimi bywa męczące i mało przyjemne (i nie było zapewne przez autorów zamierzone!)

Tonąc w luskach

Dwa kolejne elementy, jakie sprawiają, że March! jest produktem nudnym i irytującym, to **fabuła i poziom trudności**. Linia fabularna wydała mi się wręcz oklepana (w połączeniu z raczej mało oryginalnymi mapami dało to efekt mało przekonywający). Z kolei poziom trudności wydaje się zupełnie dowcipem. Zacząłem grać standardowo - na medium. Szło ciężko. Zacząłem od nowa, bo pomyślałem, że chcę przejść tę grę, by mieć jej pełny obraz. Otóż okazało się, że gra na najłatwiejszym poziomie nadal jest w pewnych momentach całkiem trudna (aby nie powiedzieć, że w co poniektórych miejscach zupełnie byłem przytłoczony atakiem wroga). Jest to naprawdę irytująca sprawa - nie mówiąc już o tym, że rozgrywka na medium jest dodatkowo o tyle denerwująca, że aby rozwalić przeciwnika (zazwyczaj są to kretyńsko wyglądające roboty bądź duchy Marsa, które wychodzą z nich po zabiciu), należy w niego strzelać i strzelać, i strzelać...

March! Offworld Recon to gniot rodem sprzed kilku lat, którego kupna nie polecam.

Battle Bugs

Nawet LithTech nie pomógł ludziom z Buka wystrzec się **masy błędów**, których w grze jest całkiem sporo. Wspomnijmy tu pustkę nie do przejścia pomiędzy odnóżami jakiegoś wielgachnego bossa czy też kanion (zaraz obok), na dno którego - według zamierzeń autorów - można się dostać jedynie długim lotem... kończącym się śmiercią. No cóż - zszedłem na dół po jakiejś małej półce i dotarłem korytem na skraj mapy... Twórcy levelu nie pomyśleli o jej zamknięciu. Ja już naprawdę słów nie mam. Takich smakołyków w grze jest więcej, ale „odnalezienie" ich pozostawiam odważnym.

Fajerwerki

Wizualnie niby nie jest źle, ale wszystko zrobiono bez pomysłu czy jakiejś iskry, jaka by oczarowała mnie, no i zapewne innych graczy – wszystko to już było. Gra broni się dobrą muzyką, ale czy to wystarczy, aby taki produkt się ostał, kiedy dookoła konkurencja zębiska szczerzy?

March! Offworld Recon to gniot rodem sprzed kilku lat, którego kupna nie polecam. Jeśli chcecie naprawdę fajnie poszaleć na Marsie, na waszym miejscu chwyciłbym ponownie za Red Faction, które prezentuje klasę o wiele wyższą i oferuje ciekawsze rozwiązania niż te, jakie mamy w grze naszych wschodnich przyjaciół. |CDA|

2+
WERDYKT

GRYWALNOŚĆ	2
VIDEO	4
AUDIO	6

+ muzyka
− zupełnie niewyważone poziomy trudności (chyba że dla samobójców)
− kiepskie AI
− sporo bugów
− zieje nudą niczym z filmu Solaris

Wygraj drukarki EPSON
i wydrukuj wspomnienia z wakacji!

Epson Stylus Photo R200

Najwyższej jakości urządzenie do drukowania zdjęć z możliwością drukowania bezpośrednio na dyskach CD/DVD.

Epson Stylus Photo R300

Zintegrowany system drukowania zdjęć dla fotografów wykorzystujących technikę cyfrową, drukowania bezpośrednio na dyskach CD/DVD.

Epson AcuLaser C900

Wysokiej jakości urządzenia do drukowania kolorowego w ramach zastosowań profesjonalnych. Najtańsza drukarka laserowa kolor na rynku.

Aby je wygrać, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na dwa pytania konkursowe:

1. Maksymalna rozdzielczość wydruku fotodrukarek EPSON R200 i R300 to:

A - 1440 x 720 dpi
B - 5760 x 720 dpi
C - 5760 x 1440 dpi

2. Jaka jest sugerowana cena detaliczna brutto drukarki C900 po uwzględnieniu promocji EPSON AcuLaser Tradein?

A - około 1666 pln
B - około 2333 pln
C - około 2999 pln

Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do **10 września br.**

Powodzenia!

Prawidłowe odpowiedzi proszę wpisać według schematu:
CA.EP.X1X2, gdzie X1 to odpowiedź na pierwsze z pytań, X2 - na pytanie drugie (np. CA.EP.AB) !

POPRAWNĄ ODPOWIEDŹ PRZEŚLIJ SMS-EM POD NUMER 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Więcej informacji znajdziesz na stronie www.epson.pl.

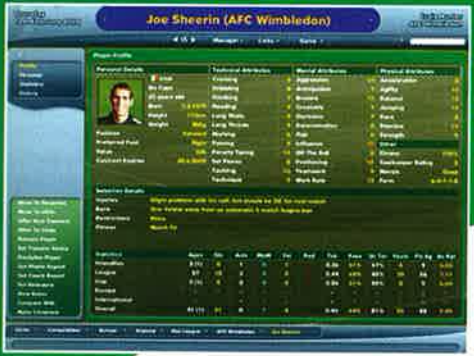
CD-ACTION

FOOTBALL MANAGER 2005 zone

W lipcu skończyły się kolejne finały Mistrzostw Europy w piłce nożnej. Jak zawsze po tego typu imprezach przychodzi czas na rozliczenie dobrych i złych stron turnieju. Dotychczas przeważają opinie, że była to jedna z najbardziej udanych międzynarodowych imprez piłkarskich. Przyjrzyjmy się szczegółom. Jak podała agencja PAP, finałowe spotkanie piłkarskich mistrzostw Europy pomiędzy Grecją i Portugalią zgromadziło przed telewizorami osiem i pół miliona Polaków. Wcześniejsze rozgrywki śledziło średnio ponad 4 mln, z czego, co ciekawe, ok. 30% stanowiły kobiety.

Co ciekawe, najwięcej żółtych kartek zobaczyli aktualni Mistrzowie Europy, Grecy, których piłkarze otrzymali 18 tych kartoników (wśród czerwonych króluje Szwajcaria i Rosja, po dwie).

Zamiarem ekipy tworzącej grę Football Manager 2005 jest przedstawienie meczu w sposób zbliżony do relacji telewizyjnej. Taki efekt otrzymamy dzięki możliwości podglądania spotkania piłkarskiego, w czasie którego na bieżąco śledzić będziemy komentarze (co ciekawe otrzymamy możliwość edycji komentarzy, dodawanie cytatów etc., przez co gra nabierze krajowego kolorytu). W czasie meczu naszego zespołu będzie też można odbierać informacje o wydarzeniach z innych stadionów, na których grają nasi konkurenci. Dzięki temu do końcowego gwizdka czekają nas niezapomniane emocje!



NIEUSTAJĄCY KONKURS SMS-OWY FOOTBALL MANAGER 2005! KAŻDEGO MIESIĄCA DO WYGRANIA 10 EGZEMPLARZY GRY! WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE...

Kto jest aktualnym Mistrzem Świata w piłce nożnej?

a) Brazylia
b) Francja
c) Niemcy

Prawidłowe odpowiedzi proszę wpisać według schematu: CA.FM. X, gdzie to litera A lub B lub C.

(np. CA.FM.A)

Poprawną odpowiedź prześlij SMS-em pod numer 7164!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 września!

Czy wiesz, że...
W grze Football Manager 2005 znajdzie się ponad 3000 klubów do poprowadzenia w ponad 140 ligach, więcej niż z 40 krajów?!

1. Nie zgodzić się z recenzją danej gry w NAJNOWSZYM [*] CDA.
2. Uzasadnić, dlaczego się nie zgadzasz (maks. 2000 znaków).
3. Przesłać to do nas e-mailem lub na dyskietce.
4. Wszystko, co napiszesz, może być wydrukowane. :)
[*] albo w poprzednim, niech tam :)

CZYTELNICY NADESŁALI

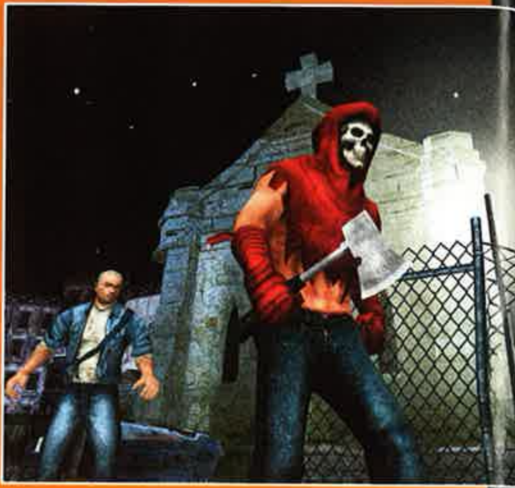
VETO!

Manhunt

VETO! Ocena wystawiona grze Manhunt przez Maćka Kuca - moim zdaniem - jest stanowczo zawyżona, ponieważ ten tytuł epatujący jedynie brutalnością oraz hektolitrami krwi zasługuje jedynie na sześć oczek w dziesięciostopniowej skali.

Największym grzechem Manhunta jest prawie całkowity brak grywalności, przez co dzieło panów z Rockstar nie potrafi przytrzymać zwykłego statystycznego gracza na długo przed monitorem. Dlatego nie ma co ukrywać, że gra jest najwyczajniej na świecie nudna niczym rundka w szachy lub co gorsze, impreza bezalkoholowa. A samo zabijanie przeciwników niestety przejada się dość szybko i po kilku godzinach spędzonych z grą staje się niemiłym obowiązkiem. No, bo ile w końcu można latać za bandą kolesi o twarzach z katalogu zboczeń, z siekierą lub sierpem? Poza tym Manhunt w dalszych etapach gry nic oprócz nowych rodzajów broni oraz większej ilości wrogów nie oferuje.

W grze irytowało mnie szalenie zachowanie przeciwników, którzy najprawdopodobniej mózgi kupili na stadionie X-lecia, wraz z maskami, które mają na twarzach. W tym momencie, aby poprzeć moją prawdę, opowiem wam historię o pewnym przeciwniku, którego nazwijmy Harry. Otóż, ten przemiły człowiek za każdym razem, kiedy biłem i hałasowałem, podchodził w jedno i to samo miejsce,



w ogóle nie sprawdzając drugiej strony śmietnika, przy której właśnie się chowałem. Jednak widać, że jest to program reality show, bo podobnych Gulczasów czy innych barowiczów tam nie brakuje.

Manhuntowi jedynie nie brakuje klimatu, który jest tworzony w genialny sposób. Zachowanie kamery, archiektura map, krzyki przeciwników oraz głos prowadzącego są zrobione w genialny sposób. Jednak to stanowczo za mało, aby gra mogła dostać wysoką ocenę - szczególnie że jest podobnie nudna jest większość programów reality show.

Caleb

Harry Potter i więzień Azkabanu

VETO! Nie zgadzam się z oceną 8/10 wystawioną przez Iwana. Zarówno recenzja, jak i gra są nieco dziwne. Z całym poważaniem dla redakcji i Iwana, ale to, co on tam powypisywał, ociera się (lekko mówiąc) o absurd.

Czytamy „Trzecia część gry jest zdecydowanie bardziej rozbudowana od poprzednich" - że co? Bo ja tam z nowych rzeczy zauważyłem tylko możliwość chodzenia trzema postaciami, latanie hipogryfem oraz możliwość zbierania - obok fasolek - pasztecików i piegusków.

Za to brak jest wielu innych rzeczy - Hogwart jest śmiesznie mały, brak Quiditcha, brak kilku nauczycieli - to tylko kilka z nich. Ale to i tak przedsmak tego, co nastąpi. Czarny Iwan pisze, że w sklepiku Weasleyów Ron, Harry i Hermiona mogą kupować inne rzeczy. O so mu chosi? Jaki zestaw opieki nad sową (Harry nie ma dostępu do żadnej?) Jakie eliksyry wiggenowe? Jakie łajnobomby?

Errmmmhhhh... Tu się autorowi nieco wersje gier pomerdały - ta z PC z tą z PS2 i w ogóle. Jak będziemy kiedyś robić tekst pt. „Nasze wtopy" to ten fragment recenzji tam niewątpliwie trafi. Bijemy się w piersi i bijemy autora recenzji.

Grafika w dobie FarCry'a i Painkillera jest śmieszna.

A gdzie jest napisane, że dorównuje tym produkcjom?

Odgłosy głównych bohaterów brzmią jak wyciągnięte z filmów XXX, a to chyba miała być gra dla dzieci? Przejście jej zajęło mi 4 godziny, zaś dwie następne spędziłem na poszukiwaniu kart, lecz i tak nie zebrałem wszystkich, bo mi się nie chciało. Krótko mówiąc - krok w tył i kpina z potteromaniaków.

[???]

KONTROLLIERT 1 4. März 1944

KONKURS

CODENAME:

PANZERS

FAZA PIERWSZA

CODENAME PANZERS: FAZA PIERWSZA TO WSPANIAŁA, REALISTYCZNA STRATEGIA CZASU RZECZYWISTEGO. DOSKONAŁA, TRÓJWYMIAROWA GRAFIKA, ZAPIERAJĄCE DECH W PIERSIACH EFEKTY SPECJALNE, NIESPOTYKANA DOTĄD DOKŁADNOŚĆ HISTORYCZNA I WCIĄGAJĄCE KAMPANIE TO PRAWDZIWA UCZTA DLA KAŻDEGO STRATEGA. Z OKAZJI PREMIERY TEJ WSPANIAŁEJ GRY MAMY PRZYJEMNOŚĆ ZAPROSIĆ WAS DO WZIĘCIA UDZIAŁU W ATRAKCYJNYM KONKURSIE.

NA ZWYCIĘZCÓW CZEKAJĄ WSPANIAŁE NAGRODY:

- 20 GIER CODENAME PANZERS: FAZA PIERWSZA
- 5 MYSZEK OPTYCZNYCH APOLLO
- 5 ZESTAWÓW GŁOŚNIKOWYCH Z FUNKCJĄ 3D SURROUND APOLLO
- 10 KONT ABONAMENTOWYCH NA GRY-ONLINE.PL

ABY ZOSTAĆ SZCZĘŚLIWYM ZWYCIĘZCĄ WYSTARCZY PRZESŁAĆ SMS POD NUMER 7164 Z PRAWIDŁOWĄ ODPOWIEDZIĄ NA PONIŻSZE PYTANIE:

NIEMIECKI CZOŁG WYSTĘPUJĄCY W GRZE PANZERS TO:

A) TYGRYS
B) LEW
C) TANGER
D) RUDY 104

Odpowiedzi wpisz według schematu:

CA.PA.X, gdzie X to odpowiedź na pytanie konkursowe (np. CA.PA.A). Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł (cena z VAT). Liczba SMS-ów nadesłanych z jednego telefonu nieograniczona. Odpowiedzi można także przesyłać na kartkach pocztowych z dopiskiem „PANZERS" pod adres redakcji: CD-Action, ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław.

Regulamin konkursu na stronie www.cdaction.com.pl lub w siedzibie redakcji. Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 10 września br.

Foto: H. Graffmann © 2004 CDV Software Entertainment AG.

WWW.PANZERS.CENEGA.PL

APOLLO CD-ACTION GRY OnLine www.gry-online.pl Stormregion CDV

Historia gier komputerowych

Bartłomiej „Klus" Kluska

[cz. 4]

Polskie granie

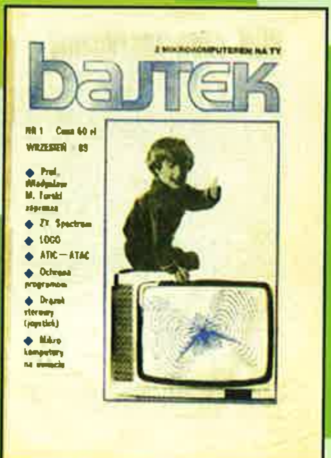
„W przodujących gospodarczo krajach świata obserwujemy dziś ze zdumieniem i fascynacją zjawisko będące niewątpliwie zwiastunem cywilizacyjnego przełomu. Komputer – do niedawna synonim tajemniczości, domena hermetycznego kręgu fachowców, staje się sprzętem powszechnego użytku, podobnie jak lodówka, magnetofon czy telewizor. Wkrótce i nam przyjdzie stawić czoło totalnej inwazji mikroelektroniki na wszystkie dziedziny naszego życia" – przewidywał w 1984 roku redaktor „Młodego Technika" i nie pomylił się w tych przypuszczeniach.

JUŻ BOWIEM wtedy ceny komputerów osobistych na Zachodzie spadły do poziomu, na którym również mieszkańcy nieco mniej „przodujących gospodarczo krajów świata" – np. Polskiej Rzeczypospolitej Ludowej – mogli pozwolić sobie na zakup takiego urządzenia. Mogli oczywiście, jeśli „kanałami nieoficjalnymi" sprowadzili je z zagranicy, ponieważ **polska władza nieufnie podchodziła do tego imperialistycznego wynalazku i dopiero pod koniec 1984 roku wydała zezwolenie na sprzedaż mikrokomputerów w sklepach sieci „Pewex".** Choć kosztowały niemało i do tego trzeba było za nie płacić w amerykańskiej walucie, szybko znajdywały nabywców, a rozmaite modele Atari, Commodore, Spectrum (i w zdecydowanie mniejszych ilościach) Amstrada zaczęły wreszcie trafiać do polskich domów.

„Młody Technik" opublikował cykl artykułów omawiających zalety i wady wszystkich najpopularniejszych mikrokomputerów, zaś jesienią 1985 roku w kioskach pojawił się „Bajtek", comiesięczny dodatek do „Sztandaru Młodych" – pierwsze czasopismo poświęcone w całości komputerom domowym i skierowane głównie do dopiero rozpoczynających przygodę z informatyką czytelników. Ci nieco bardziej doświadczeni wkrótce (kwiecień 1986) otrzymali magazyn „Komputer".

Pionierzy z nostalgią wspominają tamte trudne czasy, a sieć obfituje w rozmaite i trudne dziś do wyobrażenia sobie historie. I tak warto np. wiedzieć, że w połowie lat osiemdziesiątych użytkownikom indywidualnym przy zakupie wymarzonego Atari nie zawsze wystarczało pieniędzy na magnetofon (gry bowiem wczytywało się z kaset, stacja dysków dostępna była tylko najbogatszym), więc pracowicie przepisywana przez cały dzień z „Bajtka" prosta gra w Basicu ginęła z pamięci komputera po wyłączeniu go na noc i rano całą zabawę z wklepywaniem programu trzeba było zaczynać od nowa. Gdy zaś wreszcie uzbierało się pieniądze na magnetofon, okazywało się, że ładowanie programu może trwać nawet ponad kwadrans, co gorsza - aparatura ta jest wyjątkowo czuła na wszelkie bodźce zewnętrzne, toteż lekko trącony przez nieuważnego kolegę w dwunastej minucie wgrywania *Jet Set Willy* stolik często powodował wyświetlenie na ekranie komunikatu „load error" i cały proces trzeba było powtarzać od początku...

Głównym (a właściwie jedynym) źródłem programów były giełdy komputerowe (w



tym ta najsłynniejsza, pod patronatem „Bajtka" przy ulicy Grzybowskiej w Warszawie), na których raz w tygodniu spotykali się wszyscy skomputeryzowani mieszkańcy danego miasta i z odbijanych na powielaczu katalogów wybierali „zestawy" gier i użytków, które za drobną opłatą „na miejscu" nagrywane były na taśmę. Nie obowiązywała żadna ustawa o ochronie praw autorskich, toteż handel i wymiana oprogramowaniem kwitły w najlepsze. Co ciekawe, programy (głównie edukacyjne) nadawane były również w audycji „Radiokomputer" Rozgłośni Harcerskiej – wystarczyło nagrać emitowany przez radio sygnał na kasetę i kolejna aplikacja lądowała w domowej biblioteczce. Programy komputerowe nie były wówczas chronione polskim prawem. Jeśli na giełdzie pojawiała się policja, sprawdzała tylko, czy wystawiony sprzęt nie jest kradziony, a sprzedający programy płacą podatki!

Tym, którzy nie dysponowali pieniędzmi na własny mikrokomputer, pozostawały osiedlowe bądź szkolne kółka komputerowe, w ramach których młodzież grupowo uczyła się obsługi tych maszyn, często w bardzo trudnych warunkach. „Bajtek" ze stycznia 1987 roku donosił np. o kółku komputerowym założonym w liceum w Koszalinie, w którym nie było... komputera. To jednak nie przeszkodziło uczniom w poznawaniu tajników programowania „na sucho", na kartce. *„Było to na tyle korzystne, że zostali najwytrwalsi"* – z dumą opowiadał redaktorowi czasopisma prowadzący te zajęcia nauczyciel matematyki, lecz na pewno z zazdrością patrzył na stan posiadania klubu komputerowego „Horacy" z Kutna (patrz: „Bajtek" 10/86) – aż trzy Spectrumy+, Commodore ze stacją dysków, ufundowany przez miejscową odlewnię Unipolbrit 2086 oraz przekazany przez straż pożarną kolorowy telewizor, pełniący rolę monitora...

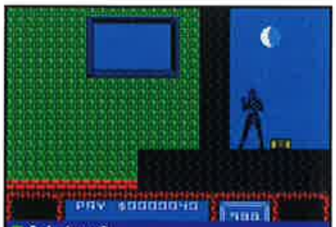
Kraj komputeryzował się z mozołem, lecz konsekwentnie, toteż poziom informatycznej wiedzy w społeczeństwie stale rósł i coraz rzadziej zdarzały się incydenty takie, o jakim donosił „Głos Robotniczy" w obszernym artykule, tłumacząc czytelnikom, że ZX Spectrum to sprzęt przeznaczony do zastosowań domowych i w żadnym razie *„nie można w oparciu o tę zabawkę budować systemu informatycznego w przedsiębiorstwie. Wiele cierpliwości i taktu potrzebowali specjaliści, by wytłumaczyć to grupie dyrektorów jednej z podłódzkich fabryk, którzy zamierzali przy pomocy Spectruma skomputeryzować kilkutysięczną fabrykę. Głównym entuzjastą tej idei był dyrektor naczelny, który przywiózł nawet swego kilkunastoletniego syna demonstrującego własne programy"*.

***

Historia pierwszych lat komputeryzacji w Polsce to temat na wielotomową rozprawę, ale nie wolno zapominać, że tak naprawdę głównym magnesem przyciągającym młodzież do komputerów było nie programowanie czy programy edukacyjne, lecz gry. Wszak już w roku 1984, w cytowanym na samym początku artykule z „Młodego Technika" autor dostrzegał to zjawisko, wspominając o *„bajecznie kolorowych grach przygodowych o wartościowej grafice, prawie porównywalnej z techniką filmową"* i dodawał po chwili złowrogo, że dużym powodzeniem cieszą się również *„gry kosmiczne, będące często zamaskowanymi grami wojennymi"*. Jakie konkretnie tytuły miał na myśli dziennikarz – nie udało się dociec.

Także w pierwszym numerze „Bajtka" redakcja postanowiła przybliżyć czytelnikom świat elektronicznej rozrywki, w obszernym tekście dokonując m.in. nowatorskiego podziału gier na gatunki. I tak, zdaniem autora, wśród gier wyróżniamy gry *„zręcznościowo-sprawnościowe, przygodowo-tekstowe, graficzno-przygodowe, strategiczne oraz symulacyjne"*, przy czym wśród tych ostatnich występują *„symulacje handlowe"* i *„symulacje kierowania czy też pilotowania"* różnych pojazdów. W tym samym artykule dziennikarz zachwycał się nowinką technologiczną, jaką był komputer *„sprzężony z dyskiem laserowym, na którym zapisany jest program – film rysunkowy"* z obrazem *„jak w filmie Walta Disneya"* i możliwością wpływu na przebieg akcji oraz perspektywami rozwoju *„projekcji przestrzennej"*, która uniezależniłaby gry od dwuwymiarowego ekranu monitora.

Przez następne lata „Bajtek" był głównym źródłem wiedzy o grach, choć poświęcał im zaledwie czterostronicową rubrykę „Co jest grane". Na jej łamach pojawiały się duże mapy do labiryntówek, recenzje, S.O.S. (prośby zdesperowanych graczy o pomoc w przejściu jakiegoś tytułu, np. *„mam 11 lat i jestem posiadaczem Spectruma. Nie wiem, gdzie jest śmigłowiec w grze Saboteur, mój adres..."*) oraz comiesięczne notowania listy przebojów.

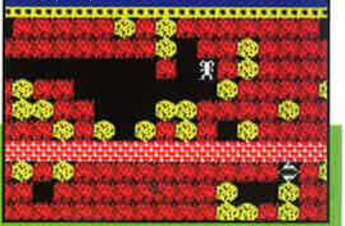

Saboteur 2

Op. Wolf

Właśnie dzięki tej liście wiemy, w co najchętniej grali Polacy w latach 1986-1990. Naturalnie każdy, kto pamięta tamte czasy, ma własną opinię na ten temat i osobistego faworyta, niemniej trzeba z pokorą uznać wyrok bezlitosnej statystyki, zaś matematyczne podsumowanie wszystkich notowań wskazuje, że ulubionym tytułem polskich graczy w wyżej wymienionym okresie było... ***Operation Wolf*** – megahit roku 1989 (w Polsce, bo na Zachodzie gra furorę zrobiła już wcześniej) – strzelanina z podgatunku „celowniczków", dostępna chyba na wszystkie możliwe platformy oprócz Atari XL/XE. Zasady w niej nie należały do przesadnie skomplikowanych – gracz wcielał się w postać bohaterskiego komandosa, który za pomocą karabinu maszynowego oraz kilku granatów hurtowo eliminował wrogich żołnierzy biegających po ekranie. Akcja toczyła się w różnych sceneriach (baza wojskowa, dżungla, wioska itp.), a część przeciwników siedziała w czołgach i helikopterach, toteż rozgrywka nie była monotonna. Pomysł autorów *Operation Wolf*, aby pole walki przewijało się automatycznie, zaś gracz odpowiadał wyłącznie za sterowany joystickiem celownik, wykorzystano jeszcze wielokrotnie, m.in. w interaktywnych filmach American Laser Games (np. *Mad Dog McCree*) i w przeboju Segi *Virtua Cop*.

Drugie miejsce w podsumowaniu wszystkich notowań listy przebojów „Bajtka" zajął ***Batman*** – najlepsza gra 1989 roku – aczkolwiek tutaj redakcja napotkała poważny problem, bowiem w roku tym na fali popularności filmu Tima Burtona powstało kilka gier pod tym tytułem, trudno więc było odgadnąć, na którą z nich konkretnie głosowali gracze. Tak czy inaczej, warto zauważyć, że właśnie wtedy po raz pierwszy w Polsce kinowy hit pociągnął za sobą zainteresowanie grą. Wreszcie także u nas po wyjściu z kina można było uruchomić komputer i choć na chwilę stać się bohaterem ze srebrnego ekranu. Prawdopodobnie dlatego wielu czytelników „Bajtka" oddawało głosy również na ***Robocopa*** (czwarte miejsce w podsumowaniu) i ***Platoon*** (miejsce szóste) – dwie dosyć przeciętne platformówki luźno nawiązujące do filmowych przebojów (rozczarowywał szczególnie *Platoon* – banalna strzelanina w dżungli w zamyśle autorów „oparta" na głębokim i mądrym obrazie Olivera Stone'a).

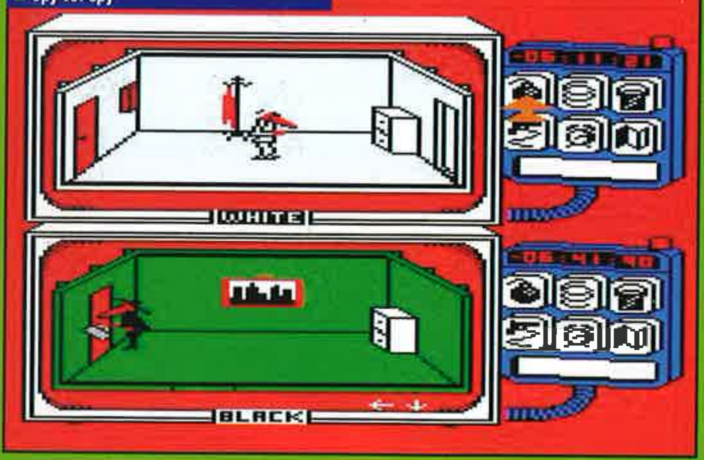
Batman


Boulder Dash

Na podium w zestawieniu „Bajtka" dostał się również ***Boulder Dash*** – gra zdecydowanie starsza (wśród głosujących największą popularność uzyskała w 1987 roku) i wymagająca czegoś więcej niż tylko – jak w przypadku wyżej wymienionych tytułów – wprawy w szybkim wciskaniu guzika FIRE joysticka. W przygodach Rockforda bardziej od zręczności liczyło się logiczne myślenie, a kto o tym nie pamiętał, zamiast z kontem pełnym diamentów, szybko kończył przysypany stosem kamieni (dziś *Boulder Dash* z powodzeniem podbija malutkie ekraniki telefonów komórkowych vide str. 109). Wysoka pozycja tego tytułu na liście udowadniała, że polscy gracze lubili nie tylko strzelać do wirtualnych żołnierzy, lecz również główkować.

Główkowanie było także niezbędne w trylogii ***Spy vs. Spy*** (dwie jej części znalazły się w pierwszej dziesiątce zestawienia „Bajtka"), w której na podzielonym ekra-

Spy vs. spy



Spy vs. spy na ZX Spectrum

nie dwóch wcielających się w szpiegów graczy przygotowywało pułapki i zasadzki na konkurenta, jednocześnie próbując wykonać misję. To właśnie w tych grach bodaj po raz pierwszy tak silny akcent postawiono nie na biciu rekordów punktowych czy przechodzeniu kolejnych etapów, lecz bezpośredniej rywalizacji z drugim graczem (najlepiej żywym, choć w ostateczności mógł go zastąpić komputer). Aktualnie szpiedzy powrócili na konsolach PlayStation 2 i Xbox.

W pierwszej dziesiątce ulubionych gier czytelników „Bajtka" – oprócz wyżej wymienionych tytułów – znalazły się jeszcze hity znane głównie posiadaczom ZX Spectrum: ***Bomb Jack*** (prosta, lecz piekielnie wciągająca zręcznościówka), ***Saboteur II*** (ściśle tajna misja zamaskowanej pani ko-

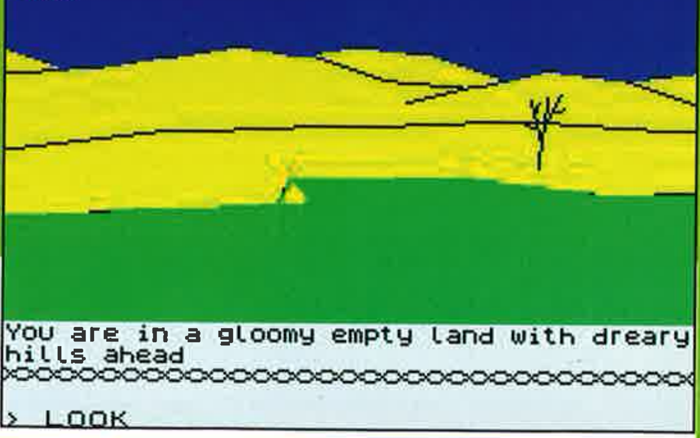
Bomb Jack

mandos-ninja w wojskowej bazie: dużo akcji, sporo myślenia i świetna animacja postaci) oraz ***Knight Lore*** (gra-legenda z

rewelacyjną fabułą, rozbudowanym labiryntem do zbadania i nowatorskim – bo izometrycznym – widokiem na miejsce akcji; wstyd nie znać).

Oczywiście takie zestawienie nigdy nie odda pełnego wizerunku upodobań polskich graczy w drugiej połowie lat osiemdziesiątych. Nie odda, ponieważ tytułów wartych omówienia jest po prostu zbyt wiele – swobodny (gdyż nieskrępowany żadną ustawą o ochronie praw autorskich) obrót oprogramowaniem na giełdach spowodował, że co tydzień można było wrócić do domu z kasetami pełnymi gier, spośród których każdy mógł wybrać coś dla siebie. Miłośnicy pływania okrętami podwodnymi spędzali długie godziny przy *Silent Service*, teoretycy wschodnich sztuk walki mogli toczyć zacięte pojedynki w *International Karate*, fanatycy kosmicznych pojedynków pokonywali kolejnych przeciwników w *Uridium*, a szczęściarze znający język angielski i lubiący gry tekstowe mozolnie wklepywali kolejne komendy w komputerowych wersjach *The Secret Diary of Adrian Mole* tudzież *Hobbit*...

Hobbit



Tytuły można by mnożyć w nieskończoność, lecz i tak znajdzie się ktoś, kto po przeczytaniu tekstu zapyta: zaraz, zaraz, a ***River Raid***? W końcu nie po to kiedyś doleciałem do siedemdziesiątego trzeciego mostu, by teraz pomijać tę znakomitą grę w artykule traktującym o tamtej epoce... Takie kłopotliwe pytanie na pewno zadałby autor opublikowanego w „Bajtku" (maj 1988) listu informującego czytelników, co może ich spotkać na kolejnych planszach *Chuckie*

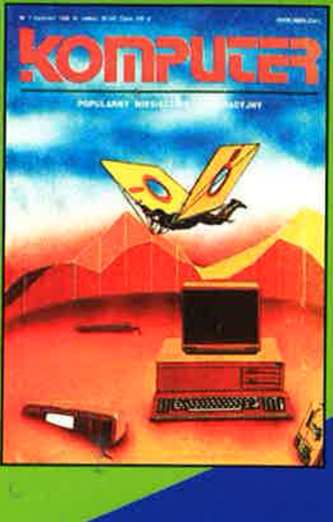
River Raid

International Karate

Egg. Ponieważ niewielu śmiertelników zdołało zbierać porozrzucane po ekranie jajka i uciekać przed agresywnym drobiem dłużej niż przez kilka poziomów, niejaki Robert z Lublina opisywał dalsze wyzwania czekające na graczy, m.in. ilość kur i kaczek polujących na tytułowego Chuckie'ego. *„Przez dalsze pomieszczenia z trudem przeszedłem do 32 poziomu, gdzie zakończyłem grę utratą ostatniego życia. Nie pamiętam dokładnie, ile zdobyłem punktów, ale na pewno powyżej 400 tysięcy"* – pisał Robert, lecz nie był on żadnym wyjątkiem, bo przecież wielu pamiętających tamte czasy spędzało dni i tygodnie nad jakimś tytułem i wszyscy mają jakiś powód do dumy. Wszyscy – oprócz miłośników ***Montezuma's Revenge***, bo akurat tej gry - na skutek niedopatrzenia programistów - **nie dawało się ukończyć** (człowiek mógł miesiącami błądzić po labiryntach grobowca azteckiego władcy, rysować mapy, pokonywać śmiertelnie groźne pułapki i nigdy nie zobaczyć ekranu z napisem 'Congratulations! – przykre).

Tymczasem mijały lata i sporo się zmieniło (np. Polska Rzeczpospolita Ludowa stała się Rzeczpospolitą Polską – długo by o tym opowiadać), lecz popularność gier komputerowych w naszym kraju wciąż rosła błyskawicznie i stawało się jasne, że rzeszom fanów oraz fanatyków elektronicznej rozrywki nie wystarczą już cztery strony „Bajtka" co miesiąc. To właśnie wydawcy tego magazynu jako pierwsi dorośli do tej oczywistej prawdy i jesienią 1990 roku powołali do życia czasopismo przeznaczone wyłącznie dla graczy **„Top Secret"**. Pierwszym redaktorem naczelnym magazynu był Marcin Przasnyski (gdy odszedł, założył „Secret Service"), którego wkrótce zastąpił Marcin Borkowski – Borek kierował „Top Secretem" aż do samego końca, czyli października 1996 roku... No, ale to już zupełnie inna historia.

Oczywiście byli też w Polsce tacy, których fascynacja grami nie ograniczała się wyłącznie do katowania kolejnych joysticków. O nich – twórcach pierwszych polskich gier komputerowych – opowiemy w następnym odcinku. **[CDA]**



KONKURS

SOLDIERS™

LUDZIE HONORU

Aby wygrać jedną z gier Soldiers, należy udzielić prawidłowej odpowiedzi na pytanie konkursowe:

Jakie kampanie dostępne są w grze Soldiers?

A) brytyjska i niemiecka
B) niemiecka, rosyjska i amerykańska
C) amerykańska, brytyjska, rosyjska i niemiecka

i wysłać sms-em pod numer **7164!**

Treść sms-a proszę wpisać według schematu:
CA.SO.X, gdzie x to prawidłowa odpowiedź (np. CA.SO.A)

Koszt wysłania sms-a to 1,22 zł (cena z VAT).
Na prawidłowe odpowiedzi czekamy do 15 września.

NAGRODY:
40 GIER SOLDIERS „LUDZIE HONORU”

ODPOWIEDZI MOŻNA TAKŻE PRZESYŁAĆ NA KARTKACH POCZTOWYCH, POD ADRES: WYDAWNICTWO BAUER, UL. SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW Z DOPISKIEM „SOLDIERS”.

SIR TORPEDA | COŚ DARMOWEGO, COŚ DOBREGO...

GRY 4 FREE

Tym razem prezentuję zestaw gier, które wymagają dość sporej zręczności. Za miesiąc postaram się wyszukać nieco rozrywki dla osób lubujących się w wysilaniu szarych komórek. Dziękuję wszystkim za głosy wsparcia, jakie przysyłacie. Jednocześnie jeśli znacie coś wartego opisania tutaj, proszę o nadsyłanie propozycji pod adres **sir-torpeda@internet2.pl** (jest tylko warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Polecam też zajrzeć na forum CDA do tematu poświęconego specjalnie tej stronie: **www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840**.

Blip & Blop – Balls of Steel

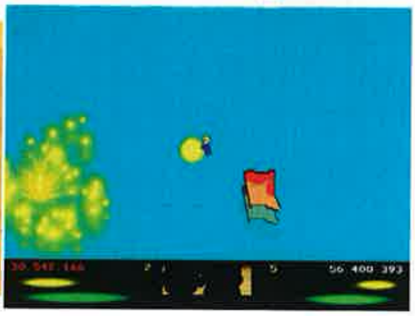
Smurfy, Troskliwe Misie, Pokemony – sami przyznacie, że takie rzeczy wymyślić mogli jedynie wyznawcy jakichś mrocznych bóstw! A jeśli nie jesteście skłonni przyznać mi racji, zapoznajcie się z tą grą. Odkryje ona przed wami prawdziwą naturę tych krwiożerczych potwor...

Tytuł ten podobny jest nieco do Metal Slug - typowego shootera, w którym bohaterowie (dwie kauczukowe kuleczki) poruszają się ciągle w prawą stronę ekranu i za pomocą osobistego arsenału (miotacze ognia, karabiny maszynowe itd.) eliminują kolejne zastępy potworów... postaci z kreskówek. Natomiast gdy sytuacja robi się naprawdę niebezpieczna, przychodzi czas na użycie tajnej broni – deszczu szalonych krów.

Gra się bardzo przyjemnie – brakowało mi jedynie regulowanego poziomu trudności. Niewątpliwą zaletą tego produktu jest umożliwienie zabawy dwóm osobom jednocześnie, które korzystają z jednej klawiatury w trybie cooperative. Oprawa (zarówno graficzna jak i dźwiękowa) stoi na dość dobrym poziomie jak na darmowe gry. Muzyka przygrywająca w głośnikach stanowi doskonałe tło dla wydarzeń rozgrywających się na ekranie monitora.

www.loaded-studio.com – gra się naprawdę przyjemnie, chociaż minusem dla niektórych będzie zbyt duża ilość przemocy na ekranie i obecność wulgarnego słownictwa

Lemmingball Z



Połączenie realiów bajki Dragon Ball z postaciami sympatycznych Lemmingów. Można powiedzieć, że tytuł ten ma bardzo dużo z bijatyki, chociaż jedynym bezpośrednim „ciosem" jest tutaj uderzenie pięścią. Podczas rozgrywki zawodnicy nie mają także zbyt szerokiego wachlarza ruchów specjalnych (chociaż taką Kamehamehę - na przykład - uświadczymy), co jest na pewno dość poważną wadą, ale Lemmingball Z rekompensuje to szybkością rozgrywki i widowiskowością. Nie przeszkadza też, że akcja przedstawiona jest w prostej grafice 2D. Bohaterowie poruszają się po całej planszy (postacie potrafią latać). Dodatkowymi zaletami gry są możliwość grania na split-screenie i via Internet.

Polecam przetestowanie tego tytułu. Ważne jest to, że projekt ten cały czas jest rozwijany - http://lbz.analytical.nl

Slide Sword

Bardzo ciekawe i wciągające połączenie kosmicznego shootera i walk orężem Jedi. Malutki stateczek, ciągle lecący w prawo, eliminuje kolejnych wrogów nadlatujących z przeciwka. Nie robi tego jednak bronią konwencjonalną, a czymś, co można wziąć za wiązkę promieni laserowych wydających dźwięki podobne do tych z miecza świetlnego. Naciśnięcie lewego przycisku myszy i wychylenie jej w jakąś stronę powoduje „cięcie" w kierunku odpowiadającym ruchowi ręki. Prawy przycisk natomiast włącza spowolnienie czasu – szczególnie przydatne w chwilach, gdy wrogów jest po prostu zbyt dużo. Grafika prosta, dźwięki szczątkowe, muzyka... jaka muzyka? :-) Jednak jest to jeden z tych tytułów, jaki na długo przykuwa do komputera – jego tajemnica tkwi w niesamowitej wręcz przyjemności z grania połączonej z dużym poziomem trudności.

www.vector.co.jp/download/file/win95/game/ff263105.html - około dziesięć sekund po otwarciu tej strony gra powinna ściągać się automatycznie

http://hp.vector.co.jp/authors/VA022962/ - strona domowa Slide Sword (Grę znajdziesz w Bonus 2/Małe gry na Cover CD/DVD)

Super Bouble Blop

Głównym bohaterem tej platformówki jest rozciągliwa zielona kuleczka. Jej zadaniem jest trafić z punktu startu do żółtego kwadracika – oczywiście po drodze pokonuje ona przeszkody terenowe. W tym celu może się przyklejać do ścian i wspinać po nich, podskakiwać czy rozciągać...

Szczątkowe dźwięki nie przeszkadzają graczowi w skupieniu całej uwagi na tym, co akurat dzieje się na monitorze – a koncentracja bardzo się tutaj przydaje - jest to bowiem jedna z tych gier, w której jeden fałszywy ruch powoduje rozpoczynanie poziomu od początku.

Gra wciąga, ale potrafi także wyprowadzić z równowagi, gdy po raz setny człowiek próbuje ukończyć tę samą planszę. To prosty pomysł, którego efektem jest trudna, ale i dość wciągająca gra.

www.thegamespage.com/ - zajrzyjcie do działu download

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

NIGHT MARE | GRAJ NA KOMÓRCE

Witam po raz drugi. W chwili gdy piszę te słowa, trwają intensywne prace nad uruchomieniem KMG Online. Nie wiem, czy uda się tego dokonać do momentu, w którym będziecie czytać ten tekst, ale na wszelki wypadek polecam odwiedzenie naszej strony WWW.

LEGENDA

30 40 60 S M

Jeśli obok gry jest znaczek:

- 30 - działa na 3510i, 8910i, 3530, 3560
- 40 - działa na 3100, 3200, 3300, 5100, 6100, 6610, 6200, 6220, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7600, 6230, 6650
- 60 - N-Gage, 7650, 3650
- S - S55, C60, MC60
- M - T722i, T720, T720i

I jeszcze jazda obowiązkowa. Wszystkie prezentowane tu gry kosztują 3,66 zł + koszt połączenia z WAP (zwykle od kilku do kilkudziesięciu groszy - po szczegóły udajcie się do cennika swojego operatora. Póki co tylko Era, Idea i Plus, Heyah nie daje możliwości łączenia się z WAP-em). Jeśli macie jakieś uwagi co do kącika (nie mylić z reklamacjami - te wysyłajcie na javaerror@cdaction.pl), ślijcie maile pod adres kmg@cdaction.pl (nie obiecuję, że na wszystkie odpiszę - ale na pewno przeczytam!). Miłego grania! |CDA|

Mało ci?

Jeśli czujesz niedosyt, możesz też ściągnąć inne gry. Ich recenzje znajdziecie w przyszłości w tym kąciku lub na naszej stronie WWW.

Kody wysyłajcie pod numer: 7365

Między innymi:

Ruletka
AA99.030624
30 40 60 M S

Test IQ
AA99.030614
30 40 60 M S

Skrzynie
AA99.030612
30 40 M S

Memory
AA99.031895
30 40 60 M S

Ruskie kaczki
AA99.031897
30 40 60 M S

Jim the Miner

Dwa słowa: **Boulder Dash**. Kto nie wie, co to takiego, pokrótce przypominam: w JtM, który jest klonem BD, poruszasz się górnikiem i szukasz diamentów. Przekopujesz się przez poziomy, przesuwasz wielkie głazy i kombinujesz jak Qn`ik pod górę, chcąc zebrać je wszystkie (nie, gra nie ma nic wspólnego z Pokemonami). Dodatkowo przeszkadzają ci jeszcze kreatury, które możesz eksterminować dzięki zrzucaniu na nie kamieni.

Sam pomysł znakomity, wykonanie jednak pozostawia nieco do życzenia. Przede wszystkim największa wada - nie można po wyczerpaniu żyć kontynuować gry od poziomu, do którego się wcześniej doszło. A etapy są gigantyczne - by po prostu przejść z jednego końca na drugi, potrzeba czasem kilku minut - a przecież w tej grze głównie chodzi o główkowanie: jak zebrać diamenty i nie dać się zabić oraz ew. zaklinować. Mimo to jednak pograć można - trening szarych komórek nigdy nikomu nie zaszkodził.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99.031402 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M
Sony-Ericsson T610

3+

Special Forces

Jak zrobić klasyczny „celowniczek" na komórkę? Kierowanie kursorem na klawiaturze telefonu jest bardzo niewygodne, dlatego w **Special Forces** autorzy zastosowali inny pomysł - doskonały w swej prostocie. Grafika jest tu klasyczna - widzimy dom z dziewięcioma oknami (im niższy etap, tym więcej zabitych jest deskami), w których pojawiają się niewinni ludzie i terroryści. Oczywiście zadaniem gracza jest odstrzelenie tych drugich.

Prostota sterowania polega na tym, że każdemu oknu przyporządkowany jest jeden klawisz. Aby więc strzelić w lewe górne okno należy wcisnąć 1, w środkowe - 5 itd. Terroryści, zanim wyjrzą przez okno, chwilę pozostają w cieniu. Przy trafieniu ich zanim wyjrzą, gracz premiowany jest podwójną liczbą punktów. Oczywiście w przypadku pozostawienia terrorysty w oknie gra szybko się kończy, a ten „podziurawi" cały ekran komórki. Podsumowując - niby nic, **prosta gra, a wciąga jak dobry odkurzacz.**

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99.030613 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S

4+

Mobile Blocks

Po prostu Tetris. Ładny graficznie, ze znanymi wszystkim doskonale zasadami. Do jego zalet zaliczyć można jeszcze przemyślane sterowanie (choć wg mnie - lepiej by było zamienić funkcjami klawisze 2 i 5, ale można się przyzwyczaić). I na tym tę króciutką recenzję mógłbym zakończyć, gdyby nie istotna wada gry.

Awaryjność - dwa razy wystąpiła u mnie sytuacja (grałem na Nokii 3510i), w której po obróceniu najdłuższego klocka u góry ekranu pojawił się błąd aplikacji. Często też zdarzało się, że... klocki przestały spadać. Nie uniemożliwia to rozrywki, po prostu czyni ją znacznie łatwiejszą. Efekt ten znikał po przejściu do kolejnego etapu (może to był nietypowy specjalny bonus?). Podsumowując: nie jest źle, choć do ideału MB daleko.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99.030243 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S Sony Ericsson T610

3

Magic Solitaire

Niestety - fatalny pasjans. Zasady są proste, takie same jak w tym windowsowym (jedyna możliwość modyfikacji to rozdawanie jednej lub trzech kart). Za to już sterowanie i grafika to koszmar, który w znacznej mierze psuje przyjemność z grania. Szkoda tu miejsca na wymienianie wszystkich niedociągnięć, więc w telegraficznym skrócie. Różnica między pikami a treflami kończy się na DWÓCH pikselach (grałem na Nokii 3510i, na lepszych modelach jest już znacznie lepiej). Przy poruszaniu się między kolumnami kart nie można używać kursorów góra/dół (są one przeznaczone do nawigacji wewnątrz kolumny, też zresztą niewygodnej).

Nie będę się więcej wyżywał - jeśli ktoś ma chęć, może grę ściągnąć i sam zobaczyć wszystkie jej wady na własne oczy. Czy całkowicie to odradzam? Cóż - w sumie za te niecałe cztery złote można się chwilę pobawić. O ile oczywiście ktoś lubi układać Pasjansa.

Aby ściągnąć grę, wyślijcie sms o treści AA99.031404 pod numer 7365.

Telefony: 30 40 60 M S

3-

OCENY

- Tylko dla tej gry warto kupić komórkę
- Świetna. Bardzo dobry pomysł, (niemal) idealne wykonanie
- Bardzo dobra. Ciekawy pomysł, solidne wykonanie, duża grywalność
- Niezła, choć ma mocno dające się we znaki wady
- Cieniutko, gra nud na lub z frustrującymi błędami
- Śmieć totalny - nie warto nań wydawać nawet złotówki

Jeśli po ściągnięciu gry z numeru 7365 coś nie będzie działać - skontaktujcie się z działem reklamacji. Mail javaerror@cdaction.pl. Gdyby pojawiły się problemy ze ściągnięciem gry, na 90% oznacza to, że nie masz poprawnie skonfigurowanego WAP-u. Tu pomoże wizyta na stronie operatora (www.era.pl, www.plusgsm.pl lub www.idea.pl).

Szliśmy ostatnio z moim miłym na urodzinki do znajomych i po drodze tradycyjnie wstąpiliśmy do osiedlowego spożywczaka kupić co nieco procentowego. Miły mówi: - Proszę tę flaszkę, no i coś na ząb Pani da. Pani postawiła na ladzie butelkę i... PANADOL!!!

Lato, lato wszędzie (?)

Lato nas nie rozpieszcza – tym niemniej wakacje są i to się liczy. A jeśli nastroje u was niewakacyjne jakieś, poczytajcie tę edycję NL, przygotowaną przez nas (i zaprzyjaźniony serwis Joemonster.org), a od razu poczujecie się lepiej...

25 zdań, których nigdy nie powinieneś wymawiać podczas kontroli radarowej...

Czy też żyjesz w nieustannym zagrożeniu, że gdzieś przy drodze, gdzieś za jakimś krzakiem oni się na ciebie czają? Ci dwaj faceci, ubrani na niebiesko i noszący zielone kamizelki oraz ten wredny magiczny pistolet... I kiedy los padnie właśnie na ciebie – wiesz, czego im NIE mówić???

1. Mógłby mi pan potrzymać piwo, a ja za ten czas poszukam prawka.
2. Przepraszam, panie władzo, najwyraźniej mój antyradar nawalił.
3. Czy pan nie jest przypadkiem tym wieśniakiem z Big Brothera?
4. Hm, musiał mnie pan gonić przynajmniej 140 na godzinę, całkiem nieźle jak na Poloneza.
5. A, pan chyba jest tym głupim gliniarzem, co dał się wrobić w patrolowanie dróg?
6. A słyszałem, że trzeba być w miarę inteligentnym, by zostać policjantem. Jednak to tylko plotki.
7. Zastanawiałem się nad wstąpieniem do Policji, ale ostatecznie wybrałem studia.
8. Mandat? W takim razie nie dostaniesz pączka.
9. Przepraszam, czy w tym powiecie łapówka to przestępstwo?
10. Ale nie będziecie mi sprawdzać bagażnika, prawda?
11. Obiecuję, że więcej tego nie zrobię... w ogóle to mój pierwszy raz. A wie pan, poprzedni policjant był tak dobry, że dał mi tylko upomnienie.
12. Heh, jest pan bardzo podobny do faceta na zdjęciu przy łóżku mojej nowej kochanki.
13. Czy to prawda, że ludzie wstępują do Policji, bo są zbyt głupi, by pracować w McDonaldzie?
14. Aha, mandat 200 złotych? Czyli taki jak pana pensja?
15. Hej, czy mógłby pan jeszcze raz mnie przeszukać? Podobało mi się to.
16. Przepraszam, czy to, co ma pan przy pasku, to 9 mm? Phi, nic nie może się równać z moim Magnum 44.
17. Czy piłem? O co wam wszystkim chodzi, że mnie wszyscy non stop o to pytacie?
18. Alkohol? Nigdy w życiu, już od godziny nie piję.
19. Panie władzo, niech pan nie przesadza, że migacza nie włączyłem? 500 metrów temu przejechałem na czerwonym i nikt nie robił problemów.
20. No, bo to było tak, panie władzo - podczas jazdy wypadła mi moja fifka do marihuany, a że nie chciałem spalić tapicerki, sięgnąłem po nią, przypadkowo rozlewając na siebie resztkę piwa - dlatego nie zauważyłem tego ograniczenia.
21. No, wie pan - ja zwykle tak szybko nie jeżdżę... to ten jeden jedyny raz, proszę o zrozumienie, spieszyłem się. Ile?! 5 stów?! Ostatnio za takie samo wykroczenie dostałem tylko 200!
22. Nie lepiej byłoby zjeść kilka pączków, zamiast nękać niewinnych ludzi?
23. Eeee, ci z drogówki przystojniejsi jacyś.
24. 120 w terenie zabudowanym? Też mi coś. Po pijaku jeszcze szybciej jeżdżę.
25. No fakt, wychyliłem ćwiartkę, ale to tak na odwagę, bo wiem pan, strach tak bez prawka i kradzionym autem.

Przewodnik komputerowca amatora

(c) Janusz Mrzigod

I. Jak podkręcać sprzęt? I do ilu?
Pierwszym i niezbędnym etapem podkręcania sprzętu jest instalacja osi obrotu. Istnieją dwie metody stosowane w zależności od tego, czy dany element sprzętu jest płytką z obwodem drukowanym, czy też ma blaszaną obudowę. W drugim przypadku najlepiej jest ustawić sprzęt na obrotowej podstawce, natomiast w pierwszym do instalacji osi obrotu potrzebne są:
- sznurek
- wiertarka elektryczna
- gwóźdź
- młotek
- drewniany klocek

1. Za pomocą sznurka wyznaczamy punkt przecięcia najdłuższych przekątnych sprzętu.
2. Za pomocą wiertarki wykonujemy w tym punkcie otwór na wskroś.
2a. Jeśli w trakcie wykonywania zgasło światło albo wcześniej spożyliśmy więcej niż pół basa na głowę i teraz płynie z nas krew serdeczna, udajemy się do apteczki w celu opatrzenia ran kłutych i wierconych.
3. W wywierconym otworze instalujemy gwóźdź.

UWAGA!
Chodzi o otwór w łytce, nie o naśladowanie starorzymskich obrzędów penitencjarnych.

4. Swobodnym ruchem młotka wbijamy rzeczony gwóźdź do klocka.
4a. Patrz punkt 2a. Tym razem opatrujemy rany zadane bronią obuchową.
5. Klocek instalujemy w najbliższej ścianie pionowej w taki sposób, by wykonana oś obrotu miała kierunek poziomy.
6. Przystępujemy do podkręcania sprzętu z użyciem napędu ręcznego. Używamy oczywiście tej ręki, której nie opatrywaliśmy (patrz 2a. i 4a.).
6a. Jeśli opatrywaliśmy obie ręce, prosimy o pomoc zaprzyjaźnionego fachowca, który dotychczas nie uczestniczył czynnie w pracach.
7. Sprzęt kręci się, aż miło patrzeć.

Co do drugiej części pytania: do ilu się da, byle nie obalić ściany...

Uwaga końcowa!
Możemy skorzystać z doświadczeń bratnich informatyków nepalskich i podłączyć do podkręcanego sprzętu napęd wodny lub wiatrowy, tworząc w ten sposób elektroniczny odpowiednik młynka modlitewnego.

II. Jak wymieniać procesory?
Procesory można wymieniać:
a) w kolejności alfabetycznej, np. Athlon, Celeron, Duron, Pentium
b) grupami wg producentów, np. AMD, Intel
c) w kolejności chronologicznej, np. 286, 386, 486, Pentium, Pentium II, Celeron, Celeron II, Pentium III etc.

III. Skąd wziąć klucz do gry XYZ?
Zasadniczo wyrobem i dorabianiem kluczy zajmują się ślusarze oraz osobnicy z marginesu i do nich właśnie należy się udać.

Uwaga!
W przypadku użycia drugiego ze źródeł zabieranie ze sobą większej gotówki jest niewskazane.

IV. Skąd serial z gry XYZ?
Pytanie to jest z pozoru podobne do poprzedniego, ale odpowiedź jest z gruntu odmienna. Otóż, należy poświęcić 5-10 lat życia na zostanie znanym producentem telewizyjnym. Gdy już nim jesteśmy - możemy, z wykorzystaniem dekoracji z demobilu, talentów aktorskich rodziny (tak czyni przecież p. Aaron Spelling) i kupy dolarów wyłudzonych od różnych leszczy - nakręcić dowolnie długi serial na podstawie dowolnie wybranej gry. Prognozowany zysk na rynku amerykańskim jest wprost proporcjonalny do liczby wsadzonych w serial idiotyzmów tudzież kretynizmów.

V. Skąd się biorą dzieci?
Odpowiedni darmowy instruktaż w postaci graficznej można znaleźć na grupach usenetowych, których nazwy zaczynają się od alt.binaries.pictures.erotica.

VI. Co zrobić, by FIFA zadziałała pod moimi oknami?
Ta kwestia ma również dwa oblicza. Pierwszy wariant dotyczy użytkowników

...BO POWAGA ZABIJA POWOLI
Joe Monster.org
INSTYTUT ROZRYWKI INTERNETOWEJ

Autentyki

Pracownik w obecności szefa rozmawia z klientem przez telefon. Słyszymy:
- Co?
- COOOO?!
- COOOO?!!!
- ...Ja pana też!!!
Odłożył słuchawkę i spokojnie siedzi. Szefostwo nieco skonsternowane:
- Z kim pan rozmawiał?
- Z klientem....
- No jak to tak, co pan mu powiedział?
- To samo, co on mnie....
Jeszcze większa konsternacja.
- Więc?
- No, że go nie słyszę...

***

Historia miała miejsce całkiem niedawno. Siedzę sobie przed telewizorkiem i nagle dzwonek do drzwi. Otwieram, a za drzwiami sąsiad z sześciopakiem w ręku i mówi:
- Sąsiad, sprawę mam - potrzebuję pilnie zawieźć komputer do firmy, a nie mam czym. Pomógłbyś?
Jako że społecznik jestem i dobry człowiek (zwłaszcza po sześciopaku), zgodziłem się. Oprócz nas dwojga sąsiad wziął jeszcze kuzyna - blacharza (z zawodu), którego mieliśmy podrzucić pod dom. (Pragnę nadmienić, że ów kuzyn jest odporny na komputery i wszystko, co z nimi związane.) Dojechaliśmy na miejsce. Wchodzimy całą trójką po schodach, bo siedziba firmy na 3 piętrze... I nagle sąsiad wypuszcza blaszaka z rąk, który powodowany prawami ciążenia: zgrabnie, w akompaniamencie trzasków i huków turla się w dół po schodach. Ja lekko rozbawiony, sąsiad blady, a kuzyn z głupią miną na twarzy. Wszyscy zbiegamy na dół i oglądamy pobojowisko. Nagle słychać cichy szept sąsiada:
- Jezu... w firmie mnie zabiją...
Na to kuzyn przysiadł przy szczątkach, wziął do ręki obudowę i ze znawstwem wycedził:
- Karol, nie panikuj... wyklepie się!

***

Poszedłem na bazarek celem zakupienia jakichś nowych ciuchów, idę pomiędzy budkami i obok mnie idzie dwóch „szyitów", pogrążonych w rozmowie. Całości nie słyszałem, ale udało mi się zarejestrować to, jak jeden z nich skarży się kumplowi z maksymalnym żalem w głosie:
- Krzysiu... jak ja nie skombinuję jakiejś kasy do końca tygodnia, to chyba sam sobie radio podpier***lę...

Historyczne nagrody Darwina

Czyli o tym, że dawniej też umierano w głupi sposób.

Waleczny i odważny król Nawarry Antoine de Bourbon, którego kule omijały w boju, zginął od przypadkowej kuli, gdy oddawał mocz z dala od zgiełku bitewnego. Jego syna Henryka IV o mało nie spotkał taki sam los, kiedy podczas polowania przyparty potrzebą udał się na stronę. Za sedes posłużyło królowi koryto w chłopskiej oborze. Właścicielka widząc, że ktoś wziął karmnik jej świni za latrynę, tak się zdenerwowała, że chciała rozpłatać intruzowi głowę sierpem. Na szczęście król w porę uniknął ciosu.

* * *

Na sedesie zginął także Henryk III Walezy, którego ugodził nożem w odsłonięte podbrzusze mnich morderca, gdy władca z opuszczonymi pludrami załatwiał potrzebę naturalną. Mimo zastosowania przez medyków natychmiastowej reanimacji - w postaci lewatywy! - króla nie udało się odratować.

* * *

Mało chwalebna śmierć dosięgła również carycę Katarzynę II. Dostała wylewu krwi do mózgu w wyniku zbyt energicznego „parcia", siedząc na sedesie.

* * *

Odważny jak lew i nieustraszony w walce marszałek Breze miał dziwną fobię: panicznie bał się królików. Pewnego dnia przechodząc koło królikarni tak się przeraził, że umarł ze strachu.

* * *

Astronom Tyho Brahe miał kiedyś zaszczyt siedzieć przy stole cesarza Rudolfa. Przesadny respekt dla dobrych manier nie pozwolił mu opuścić sali, gdy odczuwał potrzebę udania się w ustronne miejsce. To wstrzymywanie się miało fatalne skutki - uczony bowiem zmarł na atak mocznicy.

* * *

Francuskie powiedzenie „wykopać sobie grób własnymi zębami" odnosi się do tych, którzy odeszli z tego świata w trakcie napełniania brzucha. Panią Josephtte Brillat śmierć zaskoczyła w trakcie posiłku. Czując, że się zbliża, dama wrzeszczała do lokaja „Umieram, prędzej, dawaj deser".

* * *

Filozof La Mettrie zmarł, założywszy się, kto zje więcej pasztetu z bażanta, a pisarza Alfonsa Daudera dopadł wylew w trakcie jedzenia zupy. Antoni Czechow skonał, pijąc szampana, kompozytor Johannes Brahms wychylając szklankę wina reńskiego, Allan Edgar Poe - amerykański poeta i nowelista, zapił się na śmierć, a Ludwik van Beethoven zmarł na marskość wątroby spowodowaną nadużywaniem alkoholu. Wóda i narkotyki wykończyły też włoskiego malarza Modiglianiego, a papież Aleksander VI Borgia zmarł, wypiwszy przez pomyłkę zatrute wino, które wcześniej wysłał w prezencie pewnemu kardynałowi z nadzieją, że ten wysączy je co do kropelki...

posiadających okna, które wychodzą na stadion, będący miejscem rozgrywania meczy piłkarskich mistrzostw świata. Działanie FIFA pod takimi oknami odbywa się automatycznie. Drugi wariant dotyczy użytkowników posiadających okna Wilusia Bramskiego, a będących miłośnikami gier z serii FIFA. Z natury rzeczy stanowią oni znacznie liczniejszą populację i to ich problemem się tu zajmiemy. Aby FIFA zadziałała pod oknami, potrzebny jest następujący sprzęt:
a) stolik trój- lub więcejnożny
b) kompletny zestaw komputerowy, najlepiej z monitorem o przekątnej 21 cali lub większej
c) przedłużacze elektryczne
d) czapka, szalik, rękawiczki
e) lornetka
f) etcetera

Podstawowym pytaniem, jakie należy zadać na wstępie, jest - na którym piętrze mieszkamy? Odpowiedź wpływa w znaczący sposób na skład i parametry niezbędnego sprzętu, na przykład na długość przedłużaczy, potrzebę użycia lornetki etcetera.

Operacja uruchamiania FIFA pod oknami powinna przebiegać następująco:

1. Ustawiamy stolik pod naszymi oknami na możliwie horyzontalnej, twardej powierzchni.
2. Ustawiamy zestaw komputerowy na ww. stoliku.

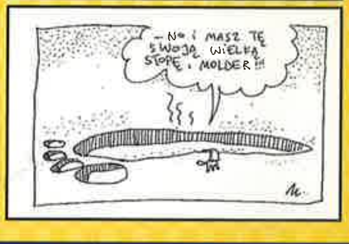
Uwaga!
Stosowne może się okazać zabezpieczenie zestawu przed niepożądanym transferem (własności). Używamy do tego psa bez kagańca, instalowanego pod stolikiem.

3. Za pomocą przedłużaczy łączymy ww. zestaw z najbliższym źródłem prądu zmiennego o napięciu 230 V (ewentualnie z gniazdkiem sieciowym w naszym mieszkaniu).
4. Na ww. zestawie uruchamiamy dowolną grę z serii FIFA (numer bez znaczenia, wszystkie są podobne).
5. Jeśli uruchamianie odbywa się w niekorzystnych warunkach pogodowych (mróz, ulewa, zamieć, cyklon, tsunami, upadek asteroidu w sąsiedztwie), zakładamy sprzęt ochronny wymieniony w punkcie d) i otwieramy okno.
6. Przystępujemy do obserwacji działania FIFA pod naszymi oknami: jeśli mieszkamy wyżej niż na parterze, używamy lornetki.

PRZYGODY KLARY

Marek Lenc

Marek Lenc



Marek Lenc

Bezużyteczne fakty

• Obiekt marzeń każdego Polaka (i nie tylko) to Zielona Karta, którą losują nam w USA, ostatni raz naprawdę była zielona w 1964 roku. Od tego czasu papier jest biały.

• Grecki hymn narodowy jest trochę dłuższy niż nasz - Grecy mają do zaśpiewania 158 wersów.

• Coś dla hazardzistów: podczas grania w pokera (wersja pięciokartowa) można rozdać karty na 2 598 960 układów.

• Żółw słodkowodny (chelydra serpentina), który uwielbia padlinę, jest wykorzystywany w kilku stanach USA do poszukiwania topielców.

• W Los Angeles mieszka więcej Samoańczyków (85 tysięcy) niż w Samoa (56 tysięcy).

• Nikt nie jest w stanie połaskotać siebie tak, by się rozśmieszyć.

• Chyba każdy wie, kto był pierwszy na Księżycu (Neil Armstrong), tak mało kto wie, że (póki co) ostatnią osobą był Gene Cernan.

• Nigdzie na świecie nie można opatentować własnego nazwiska. ;(

• W człowieku jest tyle żelaza, że można by z niego odlać jeden średniej wielkości gwóźdź.

• Mleko wielorybów ma średnio 54 procent tłuszczu (ciekawe, czy to takie samo paskudztwo jak tran?).

• W 1993 roku pierwszy - i jak na razie ostatni - raz zdarzyło się, by satelita telekomunikacyjny został zniszczony przez meteoryt. Na kawałki rozleciał się sprzęt Europejskiej Agencji Kosmicznej - Olympus.

• 1961 r. - to jedna z niewielu dat, którą można zapisać na kartce, obrócić ją do góry nogami (kręcąc w lewo albo prawo) i wyjdzie na to samo. :) Najbliższa podobna to 6009 roku.

• Dzielnica Nowego Jorku - Bronx, nazywa się tak od rzeki, która tamtędy przepływa, a rzeka nazwana została od nazwiska Jonasa Bronk, który osiedlił się nad nią w 1639 roku.

• Jeżeli przeliterujemy nazwę Cleveland wspak, otrzymamy 'DNA level C' (DNA poziom C - cokolwiek by to znaczyło). ;/

• Rozpiętość skrzydeł Boeinga 747 jest większa niż długość całego pierwszego lotu braci Wright.

Marek Lenc

Marek Lenc

Marek Lenc

I po Euro...

(wpadki komentatorów)

• O Zidanie: Jego nogi wprost potrafią rozmawiać z piłką.
• O Rooneyu: Siedemnastoletni, siedemnastoletni z kilkoma dniami... Osiemnastoletni z kilkoma dniami... Niespełna dziewiętnastoletni piłkarz.
• Postura czołgu, zachowanie również.
• Po kontuzji Rooneya w 30 minucie: No szkoda, mógłby jeszcze pograć 45 minut, a nawet 1,5 godziny.
• ...nareszcie znalazł to miejsce między nogami obrońcy.
• Oglądamy teraz ruchliwą końcówkę (o ostatnich minutach meczu).
• Za chwilę skróty meczu. Państwo oczywiście znają już wynik, ale my go nie zdradzimy.
• Cieszą się Portugalczycy, cieszy się cała Portugalia i my się cieszymy, dzieląc się w bólu z Anglikami.
• To jest deprymujące i budujące!
• Wprawdzie dzisiaj przegrali, ale czy na pewno?
• Deco podrywa kolegów...
• Dobre krycie... potworzyły się pary...
• Vieira, brutal, ale kocha dzieci...
• Hiszpanie czują się jak u siebie w domu, bo na stadionie jest ok. 15 kibiców z Hiszpanii.
• Zawodnicy przyjechali na stadion 1,5 godziny przed jego rozpoczęciem.
• Zespołom dostarczono kasety DVD.
• Znajduje się na polu karnym lub w jego obrębie.
• Ważna jest dla bramkarza ta pierwsza udana interwencja - to daje takie psychiczne samopoczucie.
• Zidane miał problemy z głową.
• To była majestria!
• Vieira składał się, ale się nie złożył.
• Santini przywiązał się do nazwisk.

Ale i zachodni dziennikarze nie są lepsi. Oto najgłupsze pytanie tego turnieju. Zostało zadane trenerowi eprezentacji Czech, Karelowi Brucknerowi, po półfinałowym meczu z Grecją, zakończonym wynikiem 1:0 dla Grecji po golu Dellasa w ostatniej minucie pierwszej części dogrywki.

- Czy sądzi pan, że srebrny gol był decydującym momentem tego spotkania?

Na deser inne, starsze wpadki komentatorów..

• A oto przeżywająca mecz ławka rezerwowych.
• Sędzia sygnalizował spalony, ale chyba bardziej sygnalizował rękę.
• Wtedy po raz pierwszy zastosowano nagłą śmierć całego zespołu.
• Po przerwie mróz nie zelżał, wręcz przeciwnie - wiatr nie osłabł.
• Alan Shearer, dla którego treścią życia jest futbol, nawet maturę z polskiego ustną zdawał z futbolu. Po prostu opowiadał o fascynacji tą dyscypliną
(po paru minutach)
...oczywiście Alan Shearer maturę zdawał z języka polskiego, a nie angielskiego!
• Oczywiście żartuję, mówię poważnie.
• Grał w meczu towarzyskim w mieście, w którym urodził się dwa tygodnie temu.
• Zawodnicy grają samodzielnymi akcjami - jak im nie wychodzi, próbują w pojedynkę.
• 8 zdobytych goli i jedna zdobyta bramka.
• Szkoci kibicują polskim kibicom.
• Faul! Wysoko uniesiona głowa zawodnika!
• ...Nigeryjczycy są bardziej szybsi od Bułgarów.
• Duńczycy zachwycali się wtedy swoją grą świat i cała Europę...
• Nagłym zwodem zmylił kolegów, nie chcąc być stratowanym.
• W 56 minucie goście - na wszelki wypadek - podwyższają na 3:1.
• I znowu niecelne trafienie.
• Cały czas pada od piętnastu minut.
• Niemcy często zmieniają pozycje, ale nie mogą zadowolić trenera.
• Pod koniec spotkania pierwszej części połowy.
• Zizou, jak ma na drugie imię Zidane.
• Hiszpanie to przyszłość hiszpańskiej piłki.
• Wspaniale - płasko po ziemi, w górny róg bramki.
• Robert Warzycha i jego imiennik Krzysztof.
• Boisko zostało specjalnie poszerzone o 10 metrów - z 64 na 72 metry.
• Jest szczęśliwym ojcem i to dwóch bliźniaków.
• Maradona składa się z powietrza.
• Dudek! Dudek! Polskich kibiców!
• Bracia bliźniacy Frank i Ronald de Boerowie, z których większość gra w Barcelonie.

[Teksty nadesłali m.in. ward, trebuch, Spiewka, mazi, ukasz10 10 10, narvi]

Pełna polska instrukcja w dziale BONUSY na CD/DVD.

NA SKRÓTY

HITMAN: CODENAME 47

INSTALACJA

Instalacja Hitmana jest bardzo łatwa. Po prostu włóż płytę z grą do napędu. Po chwili pojawi się instalator (o ile masz włączoną opcję autostartu. W przeciwnym razie musisz uruchomić plik SETUP.NOW ręcznie z zawartości płyty CD). Wtedy kliknij na przycisk Install, program poprowadzi Cię dalej przez proces instalacyjny. Sprawdzi on też, czy masz na komputerze zainstalowany pakiet DirectShow. Jeśli go nie masz, zostaniesz zapytany, czy chcesz go zainstalować. Sugerujemy wybranie „Yes" - w przeciwnym razie nie będziesz mógł zobaczyć niektórych fragmentów gry.

Jeśli chcesz grę odinstalować, wybierz ją z listy z Dodaj/Usuń Programy z Panelu Sterowania.

STEROWANIE

Hitmanem sterujesz za pomocą kombinacji klawiatury i myszy/joysticka. Klawisze są podzielone pomiędzy grę-akcję (poruszanie się, wykonywanie czynności), poruszanie się po inventory i dialogi.

Poruszanie się - Hitman może znaleźć się w niemal każdym miejscu na planszy. Może korzystać ze schodów i drabin.

Zakradanie się - kiedy Hitman się skrada, jego przeciwnicy go nie słyszą.

Pochylanie się - Hitman może patrzeć zza rogu. Wciśnij dwukrotnie klawisz pochylania (leaning) by Hitman wykonał dodatkowy krok (przydaje się przy strzelaniu).

Strzelanie - kiedy Hitman ma w dłoni broń, kursor myszy zmienia się w zależności od rodzaju broni. Możesz skierować kursor na dowolny cel i strzelać.

Duszenie - wybierz strunę fortepianową, Hitman stanie się cichym zabójcą. Zakradnij się za plecami ofiary i wciśnij klawisz strzału.

Ciągnięcie ciał - kiedy zabiłeś jednego z wrogów, musisz pozbyć się jego ciała. Inni strażnicy zaczną szukać mordercy, jeśli znajdą ciało swojego kompana, więc musisz się postarać. Kliknij prawym przyciskiem na ciele aby wywołać menu, z którego wybierz „drag body". W momencie gdy Hitman przeciąga ciało, jest bardzo łatwym celem. Staraj się więc dokonywać zabójstw jak najbliżej miejsca, w którym będziesz mógł ukryć ciało.

Przebieranie się - Hitman może zabrać swoim ofiarom ubranie lub znaleźć je podczas misji. Gdy się przebierze, strażnicy poznają go tylko wtedy, gdy do nich podejdzie na niewielką odległość i będzie stał przez dłuższą chwilę.

Tryb snajperski - wybranie snajperki sprawia, że gra przechodzi w tryb pierwszoosobowy, w którym patrzysz przez lunetę. Używaj pokrętła myszy, żeby przybliżać i oddalać obraz. To samo tyczy też lornetki.

EKRANY W GRZE

Ekran główny

Start Game - Rozpoczyna nową grę w Hitman: Codename 47. Gra poprosi Cię o podanie imienia. Jest to konieczne później, żeby móc zidentyfikować zapisy gier. Gdy wpiszesz imię, gra się rozpoczyna.
Options - Pojawia się menu opcji, w którym możesz ustawić szczegóły wyświetlania, dźwięku i muzyki, etc.
Quit - Wychodzi z gry i powraca do Windowsa.

Ekran Nowej Gry

New - Tworzy nowego gracza. Zostaniesz poproszony o podanie imienia. Wybierz to imię później, jeśli będziesz chciał kontynuować grę.
Delete - Kasuje gracza.
Cancel - Powraca do ekranu głównego.
OK - Rozpoczyna grę zaznaczonym graczem.

Ekran kontrolerów (w opcjach)

Ten ekran może zostać wywołany z głównego menu lub z laptopa Hitmana (Controls z menu Options).

Ekran Dźwięku (Audio)

Sound FX Volume - Ustala głośność dźwięków. Jeśli wyłączysz tę opcję, nie będziesz słyszał żadnych dźwięków w grze.
Music Volume - Ustala głośność muzyki. Jeśli wyłączysz tę opcję, nie będziesz słyszał żadnej muzyki w grze.
Sound Hardware - Żadne/A3D.
Enable Speech - Włącza głos w grze.

Ekran Grafiki (Graphics)

Hardware 3D - Wybierz sterownik spośród: OpenGL / Direct 3D / Glide (tylko karty 3Dfx).
Resolution - Zmień rozdzielczość.
Color Depth - Wybierz głębię kolorów między 16 / 32 bit.
Texture Compression - Włącz / wyłącz kompresję tekstur.
Realtime Shadows - Włącz / wyłącz cienie w czasie rzeczywistym.

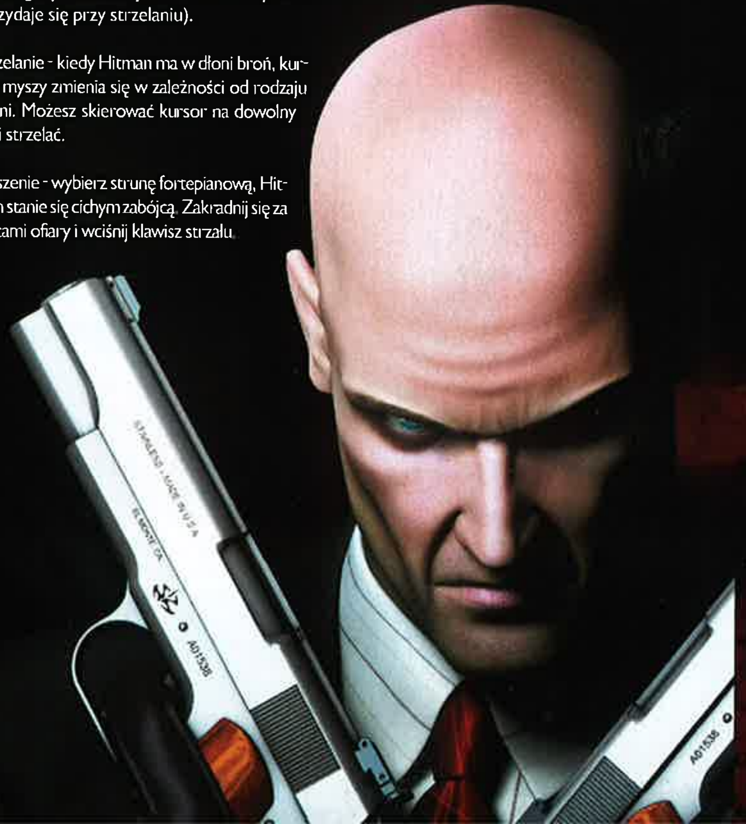
Opcje Myszy i Klawiatury

Mouse Speed - Ustal prędkość działania myszy.
Invert Mouse - Zamień kierunki przesuwania ekranu dół / góra.
Default Numpad - Używaj standardowego obłożenia klawiszy na klawiaturze numerycznej.
Default WASD - Używaj standardowego obłożenia klawiszy na klawiaturze (klawisze W, S, A, D, etc.).

Ekran Laptopa

Hitman używa laptopa do porozumiewania się z Agencją, która zleca mu zadania. Laptop używany jest tak przed, jak i w trakcie oraz po misji. Podstawowe funkcje są zawsze obecne jako przyciski na ekranie.

Credits - stan kredytów Hitmana jest wyznacznikiem jego skuteczności. Czystsze morderstwa wymagają znacznie mniej czyszczenia, przez co zostawiają w kasie więcej pieniędzy dla Hitmana (którą można spożytkować na dodatkową broń/ ekwipunek).
Przyciski na ekranie działają tak samo, jak standardowe w Windowsie. OK zawsze przechodzi do kolejnego ekranu, o ile takowy istnieje.
Options - przycisk ten daje dostęp do ekranu opcji (również dostępnego z menu głównego).
Exit - wciśnięcie tego klawisza natychmiast wyłącza laptopa a Hitman wraca do gry (o ile używa laptopa w grze). Jeśli przycisk Exit jest wciśnięty podczas briefingu do misji, kończy się on natychmiast a Hitman rozpoczyna misję. **[CDA]**



OBŁOŻENIE KLAWISZY

ESC - menu opcji
F1 - laptop
F2 - status misji
` - konsola
HOME - przeładuj broń
INS - puste ręce
END - przełącz kamerę
M - mapa
/ - przełącz kamerę
* - lornetka
- - porzuć wybrany przedmiot
9 - rozejrzyj się za prawym rogiem
8 - biegnij naprzód
7 - rozejrzyj się za lewym rogiem
6 - skręć w prawo
5 - idź naprzód
4 - skręć w lewo
3 - idź w bok w prawo
2 - idź do tyłu
1 - idź w bok w lewo
+ - tryb skradania się
ENTER - akcja
Lewy Przycisk Myszy - Strzał / Użyj
Prawy Przycisk Myszy - Menu Kontekstowe / Porzuć ciało / wyjdź z trybu FPP
Pokrętło Myszy - Poprzednia/ Następna Broń/Przedmiot / Przybliżanie/Oddalanie w Lornetce i Snajperce
ESC - menu opcji
F1 - laptop
F2 - status misji
` - konsola
1 - przeładuj broń
2 - lornetka
3 - przełącz kamerę
4 - tryb skradania się
TAB - tryb strzelania z broni (pojedynczo/3/automatycznie)
Q - rozejrzyj się za lewym rogiem
W - biegnij naprzód
E - rozejrzyj się za prawym rogiem
R - puste ręce
A - skręć w lewo
S - idź naprzód
D - skręć w prawo
F - porzuć wybrany przedmiot/ broń
Z - idź w bok w lewo
X - idź do tyłu
C - idź w bok w prawo
M - mapa
SPACJA - akcja
Lewy Przycisk Myszy - Strzał / Użyj
Prawy Przycisk Myszy - Menu Kontekstowe / Porzuć ciało / wyjdź z trybu FPP
Pokrętło Myszy - Poprzednia/ Następna Broń/Przedmiot / Przybliżanie/Oddalanie w Lornetce i Snajperce

Pełna polska instrukcja w dziale BONUSY na CD/DVD.

NA SKRÓTY

Wymagania: P366, 64 MB Ram, Win 9x/XP/ME/00

CUTTHROATS

Zaczynasz jako nowo obrany szef pirackiej bandy. Czy zdołasz przeprowadzić ją przez niebezpieczne morza ku chwale i bogactwom? Jesteś początkującym piratem. Dysponujesz małą łajbą oraz wychudzoną załogą. Gonisz resztkami zapasów żywności, rumu i amunicji. Każdego dnia z Twoich ładowni ubywa jedzenia i słodkiej wody, każda bitwa uszczupla zasoby cennej amunicji. Nie masz innego wyjścia, jak czyhać na przepływające w okolicy statki i ograbiać je z cennego ładunku. Choć w chwili obecnej martwisz się wyłącznie o przetrwanie, to na dłuższą metę przydałby się większy statek, paru nowych kamratów, a może nawet jakiś skarb zakopany w bezpiecznym miejscu na stare lata.

Na razie możesz swobodnie zawijać do większości portów, lecz łupiąc jak popadnie statki różnych bander, z czasem narobisz sobie wrogów. Dlatego rozważnie dobieraj sobie ofiary, bo inaczej będziesz miał przeciwko sobie cały świat. Zawsze dobrze mieć sojuszników i jakąś bezpieczną przystań, do której można by zawinąć by podleczyć rany. Lepiej więc opowiedzieć się po którejś ze stron w toczonej na Karaibach wojnie.

Zacznij od uważnego przestudiowania map i zaplanuj trasę pierwszej wyprawy. Zwróć szczególną uwagę na wiatry i znane szlaki handlowe. Weź pod uwagę plotki i pogłoski o portach i ich mieszkańcach. Wcześniej czy później, ujrzysz żagiel na horyzoncie. Anglik to, czy Hiszpan... statek handlowy, czy okręt wojenny... wróg, a może zaprzyjaźniony pirat? Najlepiej próbować zbliżyć się do niego podstępem, wywiesiwszy odpowiednią banderę państwową i udając uczciwego kapitana. Ewentualnie zawsze możesz próbować pohandlować z napotkanym, poprosić o pomoc lub po prostu wymienić najnowsze informacje z drugą załogą.

Jako pirat nie unikniesz jednak bitwy, wszystko jedno czy sam ją sprowokujesz, czy to Ciebie dopadną. Ustawisz się zatem burtą do przeciwnika i oddasz salwę. Z czasem, gdy nabierzesz wprawy w wojennym rzemiośle, będziesz wydawał załodze bardziej szczegółowe komendy: nakażesz kanonierom celować w żagle, czy też naładować działa pociskami łańcuchowymi bądź kartaczami.

Głównym celem rozgrywki jest zgromadzenie pokaźnej sumy pieniędzy, które następnie rozdzielisz pomiędzy swoich towarzyszy i podwładnych. Szmal można zdobyć na cztery sposoby:

- Napadając na miasta i rabując zgromadzone w nich dobra.
- Łupiąc statki.
- Wykonując zlecone misje.
- Prowadząc uczciwe interesy handlowe.

Oprócz tego, istnieje cały szereg krótko i długoterminowych celów, których realizacja przyczyni się do sukcesu:

- Pozyskiwanie dodatkowych, większych okrętów do Twojej floty, oraz znajdowanie ludzi do ich obsadzenia.
- Zdobywanie uzbrojenia, dzięki któremu twoja flota stanie się potężniejsza.
- Zdobywanie jadła, rumu i amunicji, niezbędnych dla codziennego zaopatrywania floty.
- Zdobywanie rozgłosu, za sprawą którego staniesz się najbardziej szanowanym, albo najstraszliwszym piratem na całych Karaibach.
- Nawiązywanie przyjaznych stosunków z jednym lub wieloma gubernatorami.

Jak zwyciężyć?

Od czasu do czasu musisz podzielić się z resztą załogi zyskami z pirackiej wyprawy. Gdy każdy pirat otrzyma przynajmniej 1000 pesos, wyprawa będzie postrzegana jako udana. Możesz teraz odejść z interesu na zasłużoną emeryturę, lub też zorganizować kolejny rejs.

Jeśli sprawiłeś się wystarczająco dobrze, być może Twoje imię pojawi się wśród najsłynniejszych piratów (w Pirates Hall of Fame). Kto wie, może przyćmisz sławą Bartholomew Roberts'a, będziesz bogatszy niż Długi Ben Avery, tudzież bardziej znienawidzony niż Czarnobrody?

Rozpoczynamy nową grę

Ekran głównego menu pojawia się zaraz po uruchomieniu gry. Jeśli chcesz rozpocząć nową grę jako początkujący kapitan z lichym stateczkiem, kliknij na „New Game". Aby kontynuować karierę, kliknij na „Load Game", a następnie wybierz z listy uprzednio zapisany stan gry (i potwierdź wybór klikając na „Load"). Wybierz „Options" aby wyregulować parametry dźwięku.

Ekran rozpoczęcia nowej gry

Your name - Twoje imię
Your Ship - Twój statek
Your Ship's name - Nazwa statku
Data about your ship - Dane statku
Historical information - Rys historyczny
The date - Data rozpoczęcia gry
Your starting location - Miejsce rozpoczęcia gry

Twoja łajba

W grze występuje sześć typów statków:
Sloop (Slup): Mały, delikatny, lecz bardzo zwrotny stateczek.
Pinnace (Pink, Pinasa): Okręt drobinę większy i solidniejszy od Slupa.
Brig (Bryg): Znaczny, dwumasztowy statek. Nie jest może aż tak szybki jak Slub czy Pinasa, lecz wciąż dosyć zwrotny. Typowy okręt wykorzystywany przez piratów.
Fluyte (Fleuta): Niezdarny, powolny okręt z ogromnymi ładowniami. Typowy statek używany przez kupców i przewoźników.
Frigate (Fregata): Duży i groźny okręt wojenny.
Galleon (Galeon): Największy, najznakomitszy statek jaki pływa po morzach i oceanach. Galeon jest bardzo szybki gdy wiatr wieje mu w żagle, ale nie może płynąć pod wiatr i diabelnie powoli wykonuje manewry.

Obsadzanie statku

Wszystko co tylko załadujesz na statek - załoga, jedzenie, ładunek, amunicja, pasażerowie, oraz broń - posiada określoną wagę. Im bardziej obładujesz okręt, tym wolniej będzie płynął. Jeżeli chcesz złapać szybkie towarowe slupy, tudzież z łatwością uciekać przez statkami chroniącymi wybrzeża, radzimy nie przeciążać własnej jednostki. To ile dokładnie możesz załadować na statek, określa precyzyjnie jego tonaż (sprawdź w tabeli).

DZIAŁA

Stanowią główne uzbrojenie używane w trakcie bitew morskich. Możesz załadować na statek tyle dział, na ile tylko pozwala jego tonaż. Im więcej dział posiadasz na swoim okręcie, tym więcej zniszczeń u przeciwnika wyrządza jedna salwa. Szerzej zagadnienie to rozwinięto w rozdziale siódmym („Bitwy morskie").

ZAŁOGA

Aby twój statek mógł wypłynąć w morze, potrzebujesz naturalnie załogi.

Załoga może być rekrutowana w bezpiecznych portach, lub też uzupełniana jeńcami (schwytanymi w portach lub na innych statkach) przymuszonymi do służby na okręcie. Załoga dzieli się na cztery kategorie: oficerów („officers"), marynarzy („sailors"), żołnierzy („marines"), oraz kanonierów („gunners").

Sterowanie okrętem

KLAWIATURA

Lewy kursor (strzałka)
Zwrot na lewą burtę (skręt w lewo)
Prawy kursor (strzałka)
Zwrot na prawą burtę (skręt w prawo)
Page Up- Rozwijanie żagli
Page Down -Zwijanie żagli

MYSZKA

Kliknięcie lewym przyciskiem (gdzieś w polu widzenia)
Statek płynie we wskazanym kierunku i czyni to dopóty, dopóki nie wydasz innego rozkazu.
Kliknięcie prawym przyciskiem (gdzieś w polu widzenia)
Statek płynie do wskazanego punktu a po dotarciu na miejsce zatrzymuje się i rzuca kotwicę.
Kliknięcie lewym przyciskiem na strzałce drogowskazu
Statek płynie do odpowiedniego portu. Powoduje to zmianę zaplanowanej trasy rejsu. Nowa trasa jest nanoszona na mapę główną.
Kliknięcie lewym przyciskiem na strzałce zaplanowanej trasy
Statek powraca na zaplanowaną trasę rejsu.
Kliknięcie lewym przyciskiem na strzałce wskazującej kierunek do najbliższego statku
Twój statek oddaje salwę w kierunku nieznajomego, zdradzając tym samym swe nieprzyjazne zamiary. Następnie obcy okręt (tudzież flota) jest traktowany jako cel i ścigany aż do skutku.
Kliknięcie lewym przyciskiem na nieprzyjacielskim okręcie
Twój statek oddaje salwę w kierunku nieznajomego, zdradzając tym samym swe nieprzyjazne zamiary. Następnie obcy okręt (tudzież flota) jest traktowany jako cel i ścigany aż do skutku. |CDA|

WAKACYJNE WĘDRÓWKI Z TOLKIENEM

Pełną relację z wycieczki przeczytacie w Valkirii i Tawernie-RPG! www.valkiria.net i www.tawerna.rpg.pl

Tęcza nad Erewhonem.

Hobbiton.

Krajobraz Wyspy Północnej.

Emyn Muil.

Na wycieczki po lokacjach filmowych z „Władcy Pierścieni" można jeździć mniej więcej od końca roku 2002, czyli od światowej premiery „Dwóch Wież". Wszystkie trzy filmy kręcono w Nowej Zelandii, niemal w każdym możliwym zakątku Północnej i Południowej Wyspy. W tym niesamowicie pięknym kraju sporo jest miejsc kojarzących się z tolkienowskim Śródziemiem. W lutym wybrałem się w tamte strony na wyprawę...

Na wycieczce tego typu przez około dwa tygodnie podziwia się wspaniałe plenery wykorzystane podczas filmowania trylogii Jacksona i zwiedza miejsca, takie jak siedziba studia Weta Workshop - firmy odpowiedzialnej za efekty specjalne we „Władcy"... Nasi przewodnicy byli w stanie opowiedzieć wszystko o procesie filmowania na planach, które widzieliśmy. W Nowej Zelandii niemal każdy zna kogoś, kto w jakiś sposób pomagał przy projekcie Petera Jacksona. A to właścicielka hotelu gościła u siebie ekipę aktorską, a to farmer wynajął filmowcom część własnej ziemi, a to znowu treser koni odsprzedał im kilka przeszkolonych wierzchowców... Przy okazji po kraju kręcą się też statyści, którzy grali np. w scenach bitew lub wielkich przemarszów wojsk - przewodniczka naszej grupy na Wyspie Południowej była wieśniaczką ze spalonej wioski Rohanu.

Największą atrakcją całej wycieczki (poza samym zwiedzaniem Nowej Zelandii) są właśnie odwiedziny w filmowych lokacjach. Plan Hobbitonu w Matamata, choć w części tylko zrekonstruowany, nie kojarzy się z obrazkami z filmu - to wioska hobbitów! Ogromny dąb - Party Tree (w rzeczywistości - nowozelandzka sosna!) - majestatycznie wyrasta z ziemi obok wzgórza, w którym wykopano norki dla mieszkańców Shire.

Choć po wspaniałym, wzniesionym z drewna i kamienia Edoras - stolicy Rohanu - zostało tylko łyse wzgórze, dolina okolona murem białych gór, widziana ze szczytu, jawi się jako serce krainy Rohirrimów. Wiatr wieje tam prawie nieustannie przez 350 dni w roku. Po drodze na szczyt trzeba przekroczyć trzy lodowate rzeki - ale opłaca się! Za kilka lat ma tam powstać wierna reprodukcja dworu Meduseld, w którym rezydował król Rohanu Theoden.

Gollum na lotnisku w Wellington.

Z innych miejsc warto wymienić skąpane w blasku słońca Ithilien w Twelve Mile Delt na Wyspie Południowej, czerwone i ciche Pola Pelennoru w Twizel, wzgórze Amon Hen niedaleko Queenstown czy kameralne jezioro (w filmie - rzeka!) w krainie elfów - Lothlorien, w parku Featherston. Uwierzcie mi, dla takich widoków, rodem wyjętych z książkowego opisu i ekranu kina, warto wybrać się na drugi koniec świata.

Miasta również mają własne atrakcje. Szczególnie ciekawa jest stolica Nowej Zelandii - Wellington. Co byście oddali za seans „Powrotu Króla" w premierowym kinie Embassy Theatre, przed którym 1 grudnia odbyła się parada z udziałem 100 000 uczestników? Na szczycie kina przysiadł w zeszłym roku wielki Nazgul - i po dziś dzień nie opuszcza własnej siedziby...

Wellington to także centrum produkcji trzech filmów. W magazynach i studiach Weta, znajdujących się na przedmieściach, lepiono olbrzymie makiety potworów do komputerowego skanowania, budowano też miniatury, takie jak Minas-Tirith i wieży Orthank. Z kolei 3 Foot 6 to studio, w którym tworzono animacje potworów (m.in. Balroga) i nagrywano ruch w systemie motion capture do komputerowych animacji.

W Wellington kręcono pierwszą scenę całej trylogii... było to w parku oddalonym od centrum o paręset metrów. To tam czterej hobbici ukryli się przed Nazgulem przy drodze prowadzącej z Shire do Bree. Froda i jego przyjaciół oraz Czarnego Jeźdźca już nie ma, ale atmosfera żywcem wyjęta z książki i filmu unosi się w powietrzu.

Tak, na pewien czas znalazłem się w tolkienowskim Śródziemiu... **|CDA|**

SŁAWEK „SLIP" LIPOWSKI, E-MAIL: SLIP@CDACTION.PL

ACTION FPP

Jak niektórzy czytelnicy zauważyli, a inni nie [pozdro dla Admina pewnej strony traktującej o ET, który dziękował mi za to, że wspomniałem o nim w tekście ;)], w poprzednim wydaniu CDA w dziale FPP gościnnie pojawił się artykuł, który nie był mojego autorstwa. Dziś jednak wszystko wraca do dawnego porządku. Tym razem tematem są produkcje filmowe... A cóż taki temat robi w dziale poświęconym grom FPP? Poczytajcie, a przekonacie się sami.

FPS HOLLYWOOD
CZYLI THUGZ VS. TRICKINGIT2

Ciekaw jestem, co wymienilibyście, gdybym spytał was o to, co potrzebne jest do stworzenia filmu. Zapewne wyliczalibyście różnego rodzaju sprzęt, nie obyłoby się bez aktorów, reżysera, potrzebny jest też odpowiedni plan zdjęciowy... STOP! **A gdyby tak w rolę reżysera wcielić się samemu, kamerę zamienić na komputer z odpowiednim oprogramowaniem, aktorami uczynić naszych znajomych, a jako plan zdjęciowy wykorzystać areny np. gry Quake 3 Arena?** Nie da się? Wręcz przeciwnie, da! Dowodem na to są dwa filmy, którym chciałbym się dziś przyjrzeć.

Jednak zanim o nich, słów kilka o samym zjawisku. Najprawdopodobniej spotkaliście się z tym, że gracze nagrywają dema czy to ze spotkań klanowych, czy też np. takie, w których ukazują różnego rodzaju triki lub popisowo zdobyte fragi. Jestem jednak mocno przekonany, że duża część z was nie ma bladego pojęcia o tym, że na owych demach, do których obejrzenia potrzebujemy danej gry, świat się nie kończy. Znaleźli się gracze, którzy postanowili pójść nieco dalej i wykorzystując sceny z gier (choć nie tylko), podkładając dźwięk i odpowiednio montując obraz, zaczęli tworzyć filmy. Jeśli mnie pamięć nie myli, w CDA przez kilka minionych lat nikt nic na ten temat nie pisał. Coś mi co prawda świta, że na temat jednego z takich filmów wypowiadał się kiedyś Blo, ale jestem zbyt leniwy, by wertować stare numery i potwierdzić czy też zdementować te przypuszczenia. Niezależnie jednak od tego, przeżyłem ostatnio tak mocne zderzenie z tematyką filmów wywodzących się z gier FPP i wywarły one na mnie takie wrażenie, że uznałem, iż jest to zagadnienie ciekawe na tyle, by zaprezentować je szerszemu gronu graczy, np. wam. :)

Nie chciałbym tu udawać, że jestem w tej tematyce specjalistą, bo tak nie jest. Z waszego punktu widzenia może się to jednak okazać korzystne, gdyż przy założeniu, że i wy nie jesteście w tym względzie specami, wrażenia, jakie wywarły na mnie te filmy, powinny mniej więcej pokrywać się z wpływem, jaki będą one miały na was. Jeśli tematyka ta was zainteresuje, być może już niedługo w FPP MegaZinie pojawi się dział skierowany właśnie do was. Udało mi się wstępnie nawiązać współpracę z osobnikiem o nicku *Faketa* (odpowiedzialnym między innymi za jedną z niżej omawianych produkcji), który miałby takowy dział prowadzić. Czy i co z tego wyniknie, okaże się na przestrzeni kilku kolejnych numerów FPPMZ.

Pora jednak się zająć samymi filmami, a konkretnie Thugz i TrickingiT2. Pierwsza z wymienionych produkcji narodziła się w Polsce (autorami filmu są *Faketa* i *Faz33ro*). Obie pozycje łączy to, że można je zakwalifikować do filmów prezentujących triki rodem z Q3A, choć Thugz nieco się z tej klasyfikacji wyłamuje. O tym jednak za chwil kilka. Tak naprawdę to właśnie po obejrzeniu polskiego filmu uznałem, że warto by tej tematyce poświęcić troszkę miejsca na łamach CDA. Po iT2 - który ukazał się mniej więcej w tym samym okresie, co Thugz - sięgnąłem głów-

FPP MegaZin 33 na CD

W FPP MegaZinie, który jak zwykle ulokowany jest na nośniku dołączonym do CDA, znajdziecie tym razem aż 56 stron czystej adrenaliny! Nie ma co bawić się w nadmierną skromność, tym razem numer wyszedł nam sporo większy (i nie chodzi tu bynajmniej o jego fizyczną wielkość), niż zwykle, więc każdy powinien znaleźć w nim coś dla siebie. Ponownie pojawił się dział „Listy", tyle, że nieco w innej formie. Swój debiut ma dział „Old Sql". Naturalnie nie mogło zabraknąć felietonów, zapowiedzi (BloodRayne 2, Joint Operations: Typhoon Rising i Men of Valor: Vietnam) oraz recenzji (Counter-Strike: Condition Zero, Far Cry, Manhunt, Max Payne, Painkiller, Serious Sam i Serious Sam: Drugie Starcie). Na dokładkę macie jeszcze demo-test gry Chaser i dział "Liga UT", a na deser Galerię i Download. Czy trzeba coś jeszcze dodawać? :)

nie po to, aby mieć jakieś porównanie. Jak się później okazało, był to wybór bardzo trafiony.

Zacznijmy od Thugz. Film ten waży dość sporo, bo grubo ponad 500 MB. Osobiście wydawało mi się, że w takiej objętości można zmieścić dłuższy niżeli trzydziestoczterominutowy obraz, jednak specjaliści wypowiadający się na ten temat twierdzą, że taka długość to i tak bardzo dobry wynik. W sumie autorom iT2 prawie na tej samej przestrzeni udało się upchać film dwudziestominutowy (bodaj bez jednej sekundy). Szkoda tylko, że od wartości tej należałoby odjąć kilka minut, w trakcie których oglądamy napisy końcowe. O ile w Thugz za napisami odbywa się jakaś akcja, o tyle w iT2, w trakcie wyświetlania listy płac nic ciekawego się nie dzieje. Nie należy jednak wyłączać iT2 zaraz po tym, gdy owe napisy się pojawią, gdyż tuż po nich jest coś, co zobaczyć warto.

Jak już wcześniej wspominałem, Thugz nieco wyłamuje się z wcześniej przyjętej klasyfikacji. Widać, że autorzy poza tym, iż starali się w atrakcyjny sposób ukazać triki, chcieli przemycić do filmu jak najwięcej klimatu i może nawet odrobinę fabuły. Daje się to odczuć już w pierwszej scenie i w trakcie nieco przydługawego intra. Ów klimat buduje też czasami bardziej, a czasami mniej, pasująca do akcji muzyka i wstawki filmowe. **Czymś, co nie pozwala sklasyfikować tego filmu jednoznacznie jako produkcji poświęconej wyłącznie Q3A jest wstawka rodem z Quake'a 2.** Niestety moim zdaniem, niewiele wnosi tu ona na plus, choć zbytnio również nie przeszkadza. Początkowo akcja fragmentu z Q2 to dość dynamiczna walka - niby fajna, ale nic w tym szczególnego. Podobnie wrażenia nie zrobiły na mnie triki z Q2.

Nieco inaczej ma się sprawa z trikami z Q3A. Te bardzo mi zaimponowały, ale głównie do momentu, aż dane mi było obejrzeć iT2 - i to nie tylko dlatego, że te z Thugz są gorsze. Szczerze mówiąc, na trikach się nie znam, więc nie będę ich tu zbytnio analizował. Jednak duży wpływ na to, jakie wrażenie na odbiorcy robi dana sztuczka, ma sposób jej prezentacji. W tym aspekcie Thugz wypada nieco gorzej. Większość akcji ukazana jest z perspektywy FPP, co nie sprzyja widowiskowości przekazu. Kamery TPP pojawiają się tu niestety zbyt rzadko i czasami ustawione są za blisko postaci. Ogólny efekt psuje również to, że często zmienia się kąt widzenia. Czasami obraz jest też wyraźnie za jasny. Na plus można za to odnotować ciekawe filtry obrazu. Niektórym podoba się też lekko pochylony obraz przy widoku FPP. Moim zdaniem, efekt jest co prawda ciekawy, ale występuje za często i może lekko denerwować.

Nieco inaczej pod tym względem prezentuje się iT2. Tu praca kamer jest niemal idealna! Ale zacznijmy od samego początku. Pierwszą rzeczą, która w tym filmie zachwyca, jest to, że posiada on pięć różniących się nie tylko stylem, ale i komentarzami pojawiającymi się w trakcie gry podkładów muzycznych. Warte podkreślenia jest to, że są one zsynchronizowane z obrazem, włączając w to pojawiające się od czasu do czasu stop-klatki, zmiany tempa i cofnięcia filmu. Efekt naprawdę godny zobaczenia. Co prawda, film zaczyna się spokojnie, jednak już po chwili odczuwalny jest wyraźny bum - akcja przyspiesza i nie zwalnia właściwie aż do napisów końcowych.

Jak już wspominałem, **triki z Thugz mogą się podobać, jednak te przedstawione w iT2, w połączeniu z genialnym sposobem ich ukazania, wgniatają w fotel!** Ot, widzimy np. szybko poruszającego się gracza, który wystrzeliwuje w różnym kierunku kilka rakiet goniąc, jednocześnie za nimi. Po chwili okazuje się, że każda z tych rakiet została wykorzystana do wykonania efektownego skoku. Wynikiem tego jest niezwykle złożony i widowiskowy trik. Potrzeba dużo wyobraźni, aby coś takiego wymyślić, i jeszcze więcej umiejętności, aby to wykonać. Niektóre ewolucje są wprost niewiarygodne, a w trakcie ich oglądania wprost chce się włączyć Q3A i spróbować samemu.

W przeciwieństwie do Thugz, w iT2 większość trików oglądamy z kamer TPP. Ich praca jest wprost genialna i sprawia, że film jest jeszcze bardziej dynamiczny. Czasami też następuje podział ekranu na kilka części i obserwujemy akcję z kilku kamer jednocześnie (efekt ten pojawia się też w Thugz, jednak bodaj tylko raz). Pozwala to jeszcze dokładniej przeanalizować daną ewolucję. Osobiście jednak uważam, że takie ukazanie akcji powinno być wykorzystywane jedynie w powtórkach jakichś wybitnie złożonych trików, gdyż czasami nie pozwala się skupić widzowi nad tym, co tak naprawdę dzieje się na ekranie.

W obu filmach zabrakło trików wykonywanych przez więcej niż jednego gracza. W Thugz są bodaj dwa fajne - w jednym gracz podbija skokiem drugiego. W iT2 akcji z udziałem kilku graczy jest nieco więcej, ale dalej odczuwam w tej kwestii niedosyt. Co ciekawe, obie produkcje mają swego rodzaju smaczki, które wywołały na mojej twarzy uśmiech. W iT2 jest to pojawiający się czasami banan tańczący w rogu ekranu, a w Thugz panie w stroju Ewy, które ni stąd, ni zowąd pojawiają się w pewnym momencie filmu.

Oba filmy ogląda się bardzo przyjemnie, tyle że o ile w trakcie oglądania Thugz czuje się specyficzny klimacik, o tyle w trakcie oglądania iT2 - szczękę leżącą na podłodze. Bierze się to stąd, iż iT2 jest dużo bardziej dynamiczny i widowiskowy. To troszkę tak, jakby porównywać horror i film akcji. O ile zwykle wolę horrory, tym razem dynamiczna akcja i genialny sposób jej ukazania bardziej mnie przekonały. **|CDA|**

Linki, pod którymi możecie szukać wyżej opisane filmy

Thugz
http://ds10.uni.lodz.pl/corvus/movies/thugz.avi
http://landhell.fpp.pl/quake3/index.php?PAGE=down&FILE=thugz.avi&DIR=filmy

TrickingiT2
http://www.own-age.com/vids/video.aspx?id=1950
http://planetquake3.net/download.php?op=viewdownloaddetails&lid=2073

Zawarte tu opinie wyrażają tylko i wyłącznie poglądy autora tekstu i nie wyrażają oficjalnego stanowiska CDA.

KHEDRON (KHEDRON@OP.PL)

Zgodnie z obietnicą dzisiejsze NDSN będzie przede wszystkim traktowało o gwarancji. Nie chcę powtarzać przestróg umieszczonych tutaj przed rokiem, dlatego dziś zajmiemy się stroną jak najbardziej praktyczną tego zagadnienia. Zdarza się bowiem, że to, co dostajecie na piśmie, nijak się ma do rzeczywistości.

NIE DAJ SIĘ NABRAĆ

Do sklepów trafia coraz więcej kart RadeonX800Pro. W poprzednim artykule popełniłem błąd, pisząc, że jest to karta 16-potokowa (dzięki wszystkim, którzy zwrócili mi na to uwagę). Ma ona oczywiście 12 potoków, natomiast pozostałe cztery zostały w niej zablokowane. Firma ATI, chcąc zapewne uniknąć problemów podobnych tym, jakie wystąpiły z Radeonem 9800SE (opisanych niedawno w NDSN), zdecydowała się na znacznie poważniejsze zabezpieczenie zablokowanych potoków. Nie ma możliwości odblokowania ich za pomocą sterowników. Można to zrobić tylko przez ingerencję w budowę samej karty (chociaż ostatnio pojawiły się pogłoski mówiące również o innej metodzie przywrócenia do życia brakujących potoków), co oczywiście wiąże się z utratą gwarancji.

Przekręty z przekręcaniem (karty)

Ponieważ poproszono mnie o znalezienie takiej karty za możliwie rozsądną cenę, zacząłem przeszukiwać „komputerowe" sklepy w stolicy. Wszystkie karty, jakie miałem okazję zobaczyć, nosiły ślady użytkowania. Jak to stwierdzić? Gniazdo służące do podłączenia monitora wykonane jest z metalu, najczęściej również chromowane. Wsunięcie na nie wtyczki kabla monitora zawsze pozostawia doskonale widoczne zarysowania. Zawsze też słyszałem tłumaczenia w rodzaju „wyciągnęliśmy, by sprawdzić". W jednym ze sklepów zjawiłem się przez przypadek przed jego otwarciem - usiadłem czekając na sprzedawców. Miałem okazję zobaczyć, **jak jeden z nich wyciąga kartę z plecaka i najspokojniej w świecie wkłada ją do pudełka, a następnie odkłada na półkę.** Mógł to być w końcu jakiś egzemplarz demonstracyjny, ale po wejściu do sklepu przekonałem się, że zaoferowano mi właśnie tę kartę...

Ponieważ mimo wszystko jej cena była atrakcyjna, przyjrzałem się jej dokładnie. Ślady po wtyczce były bardzo wyraźne, ale naprawdę zaskoczyły mnie wyraźne ślady uszkodzeń na śrubach przytrzymujących radiator i wentylator karty. Zrezygnowałem, jednak **podobne uszkodzenia znalazłem na niemal wszystkich oglądanych przeze mnie egzemplarzach Radeona X800Pro.** Kolejne śledztwo wyjaśniło tę dziwną sytuację. Powszechną praktyką są próby odblokowania potoków i tym samym uzyskania karty odpowiadającej modelowi X800XT. Niższe zegary nie stanowią zazwyczaj problemu, gdyż słabsza karta dysponuje ogromnymi rezerwami mocy i to zarówno rdzenia, jak i pamięci. Jeżeli przeróbka się powiedzie, karta jest natychmiast sprzedawana (najczęściej na internetowych aukcjach) jako droższy model. W przypadku niepowodzenia trafia z powrotem na sklepową półkę.

Co to oznacza dla kupującego? **Gwarancja, którą dostaniecie, będzie miała wartość tylko i wyłącznie papieru.** W razie jakichkolwiek kłopotów i dostarczenia karty do serwisu (najczęściej to ten sam sklepik, w którym ją kupiliście), możecie być pewni, że pierwszą rzeczą, jaką zrobi sprzedawca, będzie ściągnięcie radiatora i „odkrycie" dokonanych „przez was" przeróbek. Wiążą się one ze zdjęciem izolacji z „punktów kontaktowych" znajdujących się w pobliżu rdzenia. Wasze tłumaczenia, że niczego nie ruszaliście, wywołają najwyżej uśmiech, a ogromna kwota wydana na kartę po prostu przepadnie.

Niestety zdaję sobie sprawę z tego, że po ukazaniu się tej części NDSN wszelkie moje wskazówki służące wykryciu przerabianych i używanych kart staną się nieprzydatne. Można bowiem uniknąć pozostawienia śladów, chociaż wymaga to nieco starań i ostrożności. Przeróbkę karty dałoby się wykryć po zdjęciu radiatora, ale na to oczywiście nikt nie pozwoli. Jak zatem uniknąć takich niespodzianek? Wydaje się, że dziś jest na to tylko jeden sposób: **kupujcie w dużych, godnych zaufania i długo obecnych na rynku sieciach sklepów.** Tam ilość towaru w obrocie jest bardzo duża, systemy kontroli dość skuteczny, a co za tym idzie - prawdopodobieństwo nabycia karty „z historią" staje się niewielkie.

Najprawdopodobniej problem dotarł już do ATI, gdyż pojawiły się informacje (na razie nieoficjalne) o wprowadzeniu nowej karty - będzie ona miała odblokowane wszystkie 16 potoków, ale za to niższą częstotliwość pracy rdzenia.

Giełdowe „atrakcje"

Gwarancję dostajecie również podczas kupowania podzespołów na giełdzie. Zazwyczaj jedna firma wystawia tam kilka stoisk. Podczas kupowania słyszymy *„W razie kłopotów ze sprzętem ja lub ktoś z firmy jest tutaj co tydzień"*. Niedawno byłem świadkiem, jak niefortunny nabywca próbował wyegzekwować naprawę lub wymianę sprzętu. Na wszelkie jego argumenty odpowiedź była jedna *„Ten ktoś powoływał się na mnie, ale ja nie mam z tym nic wspólnego"*. I koniec, sprawa nie ma szans na pomyślne zakończenie. Każdy, kto choć odrobinę orientuje się w stosunkach panujących na giełdach przy Stodole (piszę to na przykładzie giełdy warszawskiej) wie, że nie ma właściwie możliwości powoływania się tam na kogokolwiek bez jego wiedzy. Próba takiego postępowania natychmiast skończyłaby się dla takiego osobnika odwiezieniem do szpitala. Najprawdopodobniej jedno stoisko uwiarygodniało sprzedaż na drugim, które więcej się już nie pojawiło. Możecie oczywiście zapisywać numery stoisk i w razie potrzeby w ten sposób starać się jakoś udowodnić ich powiązania, ale nawet w takim przypadku sprawa jest właściwie z góry przegrana. Co na to poradzić? Omijajcie takie miejsca: wprawdzie cena może być czasem dość atrakcyjna, jednak według mnie - lepiej zapłacić nieco więcej i nie kusić losu. Gwarancja czasem naprawdę się przydaje. Możecie też zaryzykować i wziąć stały adres firmy oraz dokonać zakupu w jej siedzibie, ale to rada z bardzo dużym akcentem na „zaryzykować".

(W) plombę nabywcy!

Inna sprawa **to kupowanie do domu komputerów z założoną na jego obudowie plombą.** Trudno znaleźć jakiś rozsądny powód tego typu działania. Ma ono w zasadzie tylko jeden cel: wyciągnięcie z klienta dodatkowych pieniędzy. Jakiejkolwiek zmiany w komputerze mogą dokonać tylko pracownicy serwisu. Nawet dodanie kości pamięci będzie kosztowało dodatkowo jakieś 50 złotych. W razie naruszenia plomby tracimy gwarancję. Część firm posuwa się tak daleko, że utratą gwarancji może się skończyć aktualizacja BIOS-u komputera. Jeśli chcesz to zrobić, zapłać w serwisie.

Kogo by tu jeszcze złupić?

Producenci, sprzedawcy, specjaliści od marketingu... Do grupy osób czyhających na nasze pieniądze dołączyła ostatnio jeszcze jedna. Ponieważ samodzielne myślenie u jej przedstawicieli jest zjawiskiem rzadkim, istnieją powody do przypuszczeń, że pomysł został im po prostu podsunięty. Otóż, ktoś z miłościwie panujących w naszym wspaniałym kraju wpadł na pomysł, aby **wlepić dodatkowy podatek za komputery składane przez sprzedawców.** Pomysł ten mógł się narodzić w głowie całkowicie chorej bądź też dobrze przepłaconej. Przecież każdy komputer na rynku jest składakiem. To, czy powstał w firmie przylepiającej na obudowie własne logo, czy też w sklepie nie ma najmniejszego nawet znaczenia. Obojętnie, jakich argumentów użyją zwolennicy tego typu rozwiązań, zawsze będę absolutnie przekonany, że jest to efekt nacisku (lub jak kto woli „smarowania") wielkich firm na polityków.

Wprowadzenie tego typu rozwiązana będzie miało dla nas wyłącznie fatalne skutki. Pierwszy to oczywiście wzrost cen komputerów, drugi - wzrost kosztów eksploatacji, co jasno widać na przykładzie plomb na komputerowych obudowach. Wprowadzenie takiego podatku spowoduje upadek wielu małych firm zajmujących się sprzedażą i składaniem komputerów, a co za tym idzie - utratę co najmniej kilkudziesięciu tysięcy miejsc pracy. Bez sensu stanie się również handel podzespołami – przecież do zaplombowanych komputerów sam ich nikt nie włoży, a na to, by je kupić gdzie indziej i zanieść

O KANTACH, KANCIKACH I OSZUSTACH

do serwisu po to, by ten tylko zamontował nową część, duże firmy na pewno nie pozwolą. Nawet jeśli - będzie się to wiązało z wysokimi opłatami za obsługę. **Kto na tym skorzysta? Oczywiście giganci. Kto straci – wszyscy pozostali.**

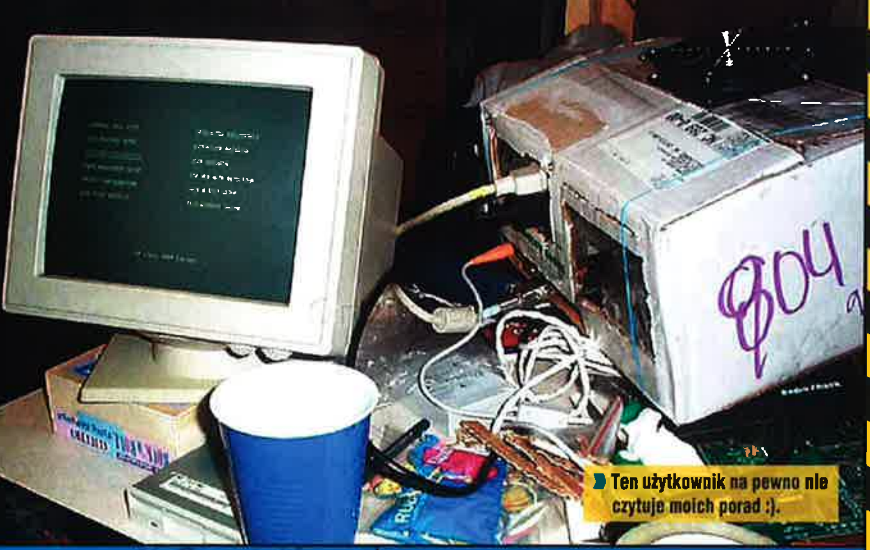
Właśnie szybkość zmian na rynku sprawia, że firmy produkujące „markowe" pecety nie są w stanie konkurować o indywidualnego nabywcę. A to przecież ogromny kawałek tortu. Znaleziono zatem sposób, aby zlikwidować konkurencję. Jeżeli się to powiedzie, cena komputera może wzrosnąć o kilkadziesiąt procent, chociaż nawet teraz są one droższe niż w „normalnej" części Europy, nie mówiąc już o Stanach czy Kanadzie. Abyście mieli mniej więcej obraz sytuacji, do której takie prawo może doprowadzić, przyjrzyjcie się uważnie innym zmonopolizowanym dziedzinom naszego życia - na przykład telekomunikacji: jakość fatalna, ceny chyba najwyższe na świecie, „promocje" będące kpiną z klienta i zmiana reguł w trakcie gry to przecież codzienność. W ten sposób blokuje się jeden z podstawowych warunków rozwoju we współczesnym świecie – DOSTĘP DO INFORMACJI I ICH WYMIANĘ. Kiedy czytam o stałym dostępie do Internetu w Japonii i jego cenie (w przeliczeniu już od 33 groszy (dla pewności powtórzę, aby nikt nie wziął tego za literówkę: **trzydziestu trzech groszy**) za miesiąc, gotów jestem raczej posądzić autora tego opisu o żart, niż od razu zrozumieć, jak to działa w normalnym świecie. No, ale gdzież tam takiej gromadzie zacofanych wysepek na końcu Azji do naszego „centrum" Europy. A tak poważnie: coraz częściej mam graniczące z pewnością wrażenie, że w momencie gdy dobry Bóg dzielił rozumem, nasi politycy już stali w kolejce po diety.

Zaradni inaczej

O nieuczciwości klientów wobec sprzedawców nikt chyba jeszcze nie pisał. Już samo takie stwierdzenie brzmi dość dziwnie. Ponieważ moją intencją jest przede wszystkim ochrona tych pierwszych, nie mogę nie wspomnieć o sytuacji, w której zwyczajne cwaniactwo małej grupki osób odbija się niekorzystnie na wszystkich pozostałych.

Motorem działań jest tu chęć zysku lub darmowego upgrade'u. Pewien wzór cnót wszelakich miał komputer z płytą główną opartą o dość stary już układ. Wszystko działało jak należy - dość szybko i stabilnie. **Na miesiąc przed upływem dwuletniego okresu gwarancji człowiek ten postanowił spalić dyskretnie płytę, co też uczynił.** Natychmiast wysłał ją z reklamacją do firmy, w której dokonał zakupu. Tam płytę obejrzeli, a ponieważ takich rzeczy raczej się nie naprawia, szybciutko odesłali mu nowa płytę. Pech chciał, że w magazynach był jeszcze zapas starszych modeli i odesłano dokładnie taką samą płytę, jaka została reklamowana...

Cóż zrobić? Po miesiącu nasz „zaradny" zadzwonił do firmy, aby sprawdzić, czy zostały jeszcze płyty tego typu. Gdy się okazało, że nie, natychmiast znów spalił nową płytę i ponownie zaczął ją reklamować. Tym razem odesłano już nowszy model. Ponieważ sztuczka zadziałała, teraz planuje taką samą z kartą graficzną. Przecież w magazynach nie ma już GeForce'ów 3, prawda?



Ten użytkownik na pewno nie czytuje moich porad :).

Wiele firm wie o tego typu działaniach, ale nie jest w stanie ich udowodnić. Wiąże się to oczywiście z poniesieniem przez nie dodatkowych kosztów obsługi gwarancyjnej. Te koszty ponosimy my wszyscy. Jest to również jeden z powodów, dla których często jesteśmy traktowani jak oszuści, a uzasadnione i prawdziwe reklamacje traktowane są z dużą podejrzliwością. Oznacza to, że **za „zaradność" pozbawianego zasad cwaniaczka płacą wszyscy**, którzy kontakty z firmami handlującymi podzespołami komputerów opierają na uczciwości. Wnioski wyciągnijcie sami.

Faworyci i postęp

Często spotykam się z zarzutem „zmiany gustu". Ot, np. w jednym odcinku chwalę dany procesor czy kartę, aby po jakimś czasie napisać, że lepiej kupić coś innego. **To jak najbardziej prawda.** Powtórzę się, ale trudno: postęp w tej branży jest tak szybki, że czasem w ciągu jednego cyklu wydawniczego sytuacja może ulec diametralnej zmianie. **Przykładem niech będą karty GF FX 5900XT - bardzo dobre, ale od czasu obniżki cen Radeonów 9800Pro, opłacalność ich zakupu znacznie spadła.** Po prostu za podobną kwotę możemy mieć kartę znacznie wydajniejszą. Gdybym pisał przed sześcioma laty - zachwalałbym Rivę TNT, w roku 1997 – 3Dfx VooDoo, a dwa lata wcześniej polecałbym Pentium 66 MHz. Co z tego, że dziś to wszystko zabytki? W dodatku postęp w wielu dziedzinach jeszcze przybrał na tempie. O ile w ciągu ostatnich czterech lat szybkość procesorów wzrosła trzykrotnie, w tym samym czasie wydajność kart graficznych zwiększyła się jakieś pięćdziesiąt razy – **pierwszy GeForce 256 mógł przeliczyć 15 milionów trójkątów na sekundę, najnowszy Radeon X800XT daje radę już 750 milionom!**

Tak szybkie zmiany są jednym z powodów, dla których podaję adres. Sprzedawcy bezlitośnie wykorzystują wszystko, co tylko pozwala im zwiększyć zyski. Jakakolwiek przyzwoitość w stosunku do klienta przestała już chyba istnieć. Cztery miesiące temu chwaliłem Radeona 9700. Popyt na tę kartę wyraźnie się zwiększył, ale mimo tak ogromnych zmian na rynku jej cena nie tylko nie spadła, ale nawet wzrosła. **Dziś kupno R9700 za 1000 zł jest całkowicie nieopłacalne.** Przecież za około 100 zł więcej można mieć Radeona 9800Pro – kartę znacznie wydajniejszą. Podobnie rzecz ma się z Radeonami 9800XT i GeForce'ami 5900 – 5950Ultra. Sprzedawcy obniżyli ich ceny o kilkaset złotych do poziomu 2000 i wszem i wobec ogłaszają to jako wyjątkową okazję. Tak mogło być pół roku temu, ale nie dziś. Wszak na rynku mamy karty najnowszej generacji w rodzaju GF FX6800GT czy Radeona X800Pro, które za tę samą cenę oferują czasem nawet dwukrotnie większą wydajność. Jeżeli ktoś chce wydać tak dużą kwotę na kartę graficzną, z pewnością nie powinien kupować starszych modeli. **Różnica wydajności między R9800Pro a R9800XT czy między GF FX5900XT a GF FX5950Ultra to w najlepszym razie zaledwie kilka procent, co nie ma żadnego przełożenia na dwukrotnie wyższą cenę.**

Wszystkich, którzy piszą do mnie w sprawie potoków w kartach Nvidii, zapewniam, że temat ten na pewno trafi do NDSN. Nie mogę jednak publikować informacji na bazie plotek, które od pewnego czasu pojawiają się w Sieci i na łamach komputerowej prasy. Od początku wprowadzenia na rynek rodziny GF FX59xx firma mówiła o ośmiu potokach. Gdyby to teraz okazało się nieprawdą, oczywiście słowa „oszustwo" i „skrajna nieuczciwość" byłby najlepsze do opisania stosunku Nvidii do klientów. Ponieważ wyjaśnienie tej sytuacji wymaga zasięgnięcia informacji ze wszelkich źródeł, wysłałem kilka maili do Nvidii. Niestety na razie nie otrzymałem odpowiedzi. Mam nadzieję, że wyjaśnienie całego bałaganu znajdziecie już w następnej części NDSN.

Wszelkie wasze poważne uwagi będą mile widziane. Do zobaczenia za miesiąc. **[CDA]**

>>PAMIĘTNIK >>ZBIERACZA >>MIELONKI

Natknie się w końcu na niego każdy, kto założył sobie konto pocztowe i cokolwiek z nim zrobił. Przed spamem (spam to po angielsku mielonka) nie ma ucieczki. Można go oczywiście zwalczać, ale nigdy w 100% skutecznie. Są więc dwie możliwości - albo zrezygnować z poczty elektronicznej, albo spam polubić. Ja wybrałem tę drugą opcję.

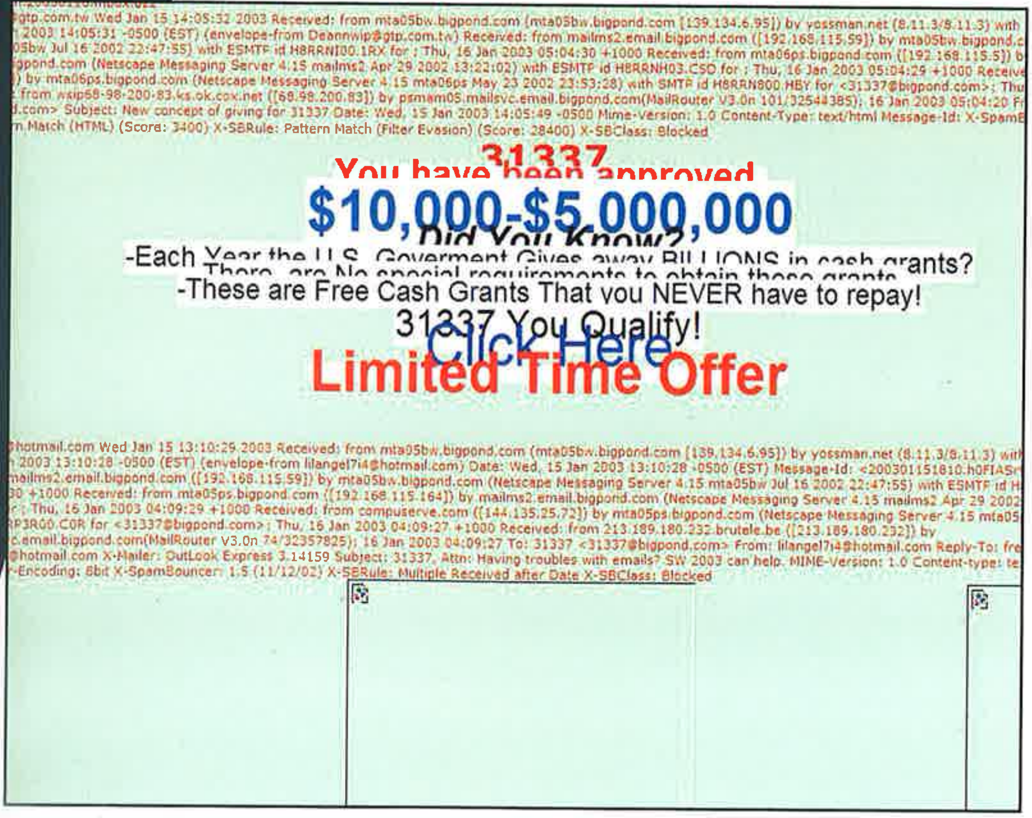
Moja fascynacja poszła nawet dalej. Nie tylko zacząłem czytać te wszystkie oferty sprzedaży wszelakich medykamentów - nawet stworzyłem dwa konta specjalnie po to, żeby przeznaczyć je tylko na spam. W części blogowej znajdziecie mój krótki pseudopamiętnik, teraz zaś kilka słów teorii.

Jak się zarazić?

Zakładasz konto. Podajesz swój adres kilku osobom, dostajesz kilka maili. Teoretycznie żadna firma zajmująca się rozsyłaniem spamu nie ma prawa o tobie wiedzieć. W praktyce jednak jest inaczej. Adresy emailowe są zbierane w przeróżny sposób. Istnieją specjalne programy skanujące strony WWW w poszukiwaniu adresów – jeśli macie swoją stronę, wypowiecie się na jakimś forum dyskusyjnym i pod postem znajdzie się mail - jest niemal pewne, że jakiś szpieg go wychwyci, zapisze i wykorzysta w odpowiednim momencie.

Strony WWW to jednak wierzchołek góry lodowej. Bardzo duże żniwa spam-maszynki mają też na grupach dyskusyjnych (usenecie). Niektórzy użytkownicy starają się przechytrzyć system, podając swoje maile w zakamuflowanej postaci, na przykład „ksywka [malpa] adres.pl" czy „ksywka-KASUJTO@adres.pl" - ale producenci szpiegów nie są w ciemię bici, potrafią sobie poradzić również z taką ekwilibrystyką.

Metod gromadzenia adresów jest bardzo wiele, ja wymienię jeszcze jedną, o której bardzo wiele osób nie wie i całkowicie niechcący naraża znajomych na dostawanie większej ilości spamu. O czym mówię? **O łańcuszkach!** Tak, tych niepozornych bzdurach typu „firma X obiecała, że da 5 centów na leczenie chorej dziewczynki, jeśli prześlesz ten list dalej" czy „spójrz na to zdjęcie - w tle widoczny jest duch. Jeśli nie prześlesz tego maila do 100 osób, wpadniesz pod pędzącego słonia". Wszyscy, którzy się nabierają na tego typu bzdury (**NIGDY, ŻADNA FIRMA nie da nikomu pieniędzy za to, że ktoś będzie rozsyłał kretyńskie maile, zapewniam**) i rozsyłają je po swoich znajomych, jednocześnie narażają ich na zwiększenie liczby spamu. Te łańcuszki zresztą często są tworzone przez ludzi, którzy tworzą takie bazy - a jako że mało kto z łańcuszkowiczów usuwa poprzednie adresy (zresztą w niektórych mailach jest wyraźna prośba, żeby tego nie robić)... Złoty interes!



Poradnik samobójcy

Zostałem kamikadze. Postanowiłem z dwoma specjalnie założonymi kontami (spam@cdaction.pl i spammer@buziaczek.pl) robić wszystko to, czego robić w żadnym razie się nie powinno. Przede wszystkim - **czytałem maile w nieskonfigurowanym Outlooku.** Jak to - może ktoś zapytać - przecież samo kliknięcie w maila nie jest równoznaczne z wysyłaniem jakiejś informacji. Nic bardziej mylnego. Większość programów pocztowych przyjmuje wiadomości w htmlu bezkrytycznie, od razu je otwierając. Stąd też wystarczy w źródle wiadomości podać linka, po uruchomieniu (automatycznym!) którego adres jest automatycznie uznawany za dobry i działający. Jak się przed tym uchronić? Najłatwiej ustawić w opcjach, żeby program nie wyświetlał w ogóle kodu html (w OE można to zrobić przez „*Narzędzia -> Opcje -> Czytanie -> Czytaj wszystkie wiadomości w postaci zwykłego tekstu*"). Wtedy jednak niewidoczne będą również specjalne formatowania w normalnych mailach. Coś za coś.

Jednak największym błędem, jaki może zrobić odbiorca spamu, jest kliknięcie na

Dlaczego „spam"?

Skąd się wzięła ta nazwa? Pochodzi ona ze skeczu niezastąpionych Monty Pythonów. Poniżej cytuję smakowity kąsek (mielonki oczywiście) w oryginale:

(...)
Mr Bun: Well, what you got?
Kelnerka: Well, there's egg and bacon; egg, sausage and bacon; egg and spam; egg, bacon and spam; egg, bacon, sausage and spam; spam, bacon, sausage and spam; spam, egg, spam, spam, bacon and spam; spam, sausage, spam, spam, spam, bacon, spam, tomato and spam; spam, spam, spam, egg and spam; (Wikingowie zaczynają śpiewać) spam, spam, spam, spam, spam, spam, baked beans, spam, spam, spam and spam.
(...)

często pojawiający się link „wypisz się" (*remove, unsubscribe* etc). To w znakomitej większości najbardziej ordynarna pułapka, która plasuje adres mailowy naiwniaka w najwyższym punkcie hierarchii - czyli „tego, kto nie tylko odbiera spam, ale również go czyta". Słowem - **ofiara idealna.**

Jest jeszcze przynajmniej jeden niezawodny sposób, żeby się zarazić spamem, ale jest on przeznaczony już tylko dla największych naiwniaków i internetowych dyletantów - podawanie swojego maila na podejrzanych stronach. Szczególnie są tu niebezpieczne trzy typy serwisów - **z nielegalną muzyką w mp3, z crackami oraz strony pornograficzne.** W ogóle nie miejcie zaufania do żadnego serwisu, w którym pojawiają się porno bannery. W tych przypadkach można mieć pewność, że jeden sprawdzony adres email zostanie odsprzedany w setki miejsc. Gdzie więc można podawać adresy? Na oficjalnych albo naprawdę dobrze znanych stronach (np. newsletter na stronie CDA możecie zamawiać bez żadnych obaw). Już zapisywanie się na listy dyskusyjne/newslettery na wspomnianych wcześniej serwisach jest stuprocentowym sposobem na przygarnięcie mielonki (niezależnie od tego, że dany serwis obiecuje, że w każdej chwili się można wypisać - tylko naiwniacy w to wierzą). Niestety, na spamliście można pojawić się też przez czyjąś złośliwość. Ja sam padłem ofiarą sytuacji, gdy ktoś podał mojego maila na jakiejś japońskiej stronie xxx. Skończyło się to koniecznością całkowitego skasowania konta - dziennie przychodziło mi ponad sto wiadomości - spamów.

Odtrutka

Oczywiście nie jesteśmy już całkiem bezbronni. (Choć - gwoli ścisłości - posiadacze darmowych kont do niedawna byli.) Teraz każdy serwis oferujący darmowe i płatne konta ma w ofercie system antyspamowy (Onet, WP, O2, PF, Interia etc.). Najczęściej darmowy jest tylko w wersji podstawowej, ale i to z powodzeniem wystarcza, żeby odsiać około 70% spamu. Jeśli zaś komuś to za mało, zawsze może korzystać (tak jak ja) jeszcze z dodatkowych programów. Pokaźną ich liczbę znajdziecie na stronie **cdaction.pl/?x=18**. Spora część z nich jest płatna, choć ja na przykład korzystam z dwóch darmowych. W domu mam **SAProxy**, który teraz jest już całkiem płatny (nie mogłem znaleźć wersji instalacyjnej tego, z którego korzystam teraz), w pracy zaś mam darmowego **SpamPala**. Oba są niezwykle skuteczne, odsiewają około 80% podejrzanych wiadomości. Dodatkowo w opcjach można je jeszcze usprawnić. Przykładowo - jeśli nie macie znajomych w Korei ani w USA, z którymi byście korespondowali - możecie śmiało zablokować maile z tych krajów.

To niesie ze sobą ryzyko, że część normalnych maili zostanie zakwalifikowanych jako spam, co nie stanowi jednak wielkiego problemu. Wszystkie programy działają w podobny sposób. Mail jest ściągany w normalny sposób i dopiero później jest weryfikowany. Jeśli przypomina pod jakimiś względami spam (więcej o tym w ramce), w temacie zostanie dodany jakiś tekst (najpopularniejszy jest tu ***SPAM*** na początku), dzięki czemu można zrobić regułę wiadomości, żeby te szły od razu do innego folderu. Później, przed skasowaniem jego zawartości można jeszcze sprawdzić, czy nie zaplątał się tam przypadkiem jakiś normalny mail.

Programy są czasem zbyteczne, jednak przy korzystaniu z Outlook Express (zdecy-

Nie próbujcie tego w domu (z pamiętnika Qn'ika)

9 lipca 14.30

Wysłałem wiadomość na grupę dyskusyjną pl.test.

Zamieściłem adres spam@cdaction.pl na naszej stronie WWW (w formie niewidzialnego linka - choć i tak kilka osób go znalazło i później mnie pytała, co on miał oznaczać).

19.07.2003 - PIERWSZY SPAM :)

Od: benu@fe.net
Temat: „you didn't reply my email? why?".

Treść:
Hi,
Thank you for expressing interest in ATGWS watches (...).

Już tu widać typowy zabieg - w temacie wiadomości jest coś neutralnego - ot, kolejny mail od anglojęzycznego znajomego. Dopiero po kliknięciu pojawia się oferta handlowa (której - jak pewnie zdążyliście się domyślić - wcale nie zamawiałem). Wbrew wszelkim zasadom, odpowiedziałem na tego maila z naiwnością dziecka - że musiała nastąpić pomyłka, bo niczego nie zamawiałem. Korespondencja się na tym urwała.

***

Pewnego dnia dostałem maile (na wszystkie moje konta! Nie wiem, skąd ten człowiek wziął tak gigantyczną bazę adresów) z konta twojakasa@poczta.fm, z ofertą zarabiania w Internecie. Odpowiedziałem, że nie jestem zainteresowany, ale wiadomość do odbiorcy nie dotarła, zablokowali mu konto. Admini poczta.fm (bliźniaczki Interii) działają całkiem szybko.

***

Z kolejnego maila dowiedziałem się od niejakiej Vanessy Lintner, że strony CDA nie ma w katalogach jakichś wyszukiwarek. (O, mój adres znalazły już programy skanujące Sieć.) Dowiedziałem się też, że dostałem od niej e-mail, gdyż... sam sobie tego zażyczyłem. Skleroza? W każdym razie dano mi wybór - mogłem się wypisać z bazy. Więc kliknąłem na „Remove me" - z małym smutkiem, bo więcej maili od Vanessy pewnie nie dostanę. Wcześniej jednak oczywiście odpisałem jej na maila, dziękując za wykazaną troskę.

***

Przyszedł do mnie mail z treścią: „ŚłÄlŚłż÷-|", po kliknięciu na linki podane w treści wyrzuciło mi jakieś koreańskie (?) znaczki. Tu sobie nie pogadałem. Odpisałem tylko, żeby mi napisali to samo, ale w ludzkim języku. Odpowiedź dostałem szybko. Od „Mail-Delivery..." etc. Szkoda, nie porozmawiam sobie z Azjatami.

***

Mam dylemat. Dostałem maila od niejakiego Mr Corneliusa, szychy z Commerzbanku z Południowej Afryki. Napisał on długi i płomienny (no, może nie do końca) list, w którym to **przedstawił mi wizję zarobienia - bagatela - kilku milionów dolarów.** W jaki sposób, zapytacie? Cóż, bankowiec prosił o dyskrecję i zachowanie poufności informacji - ale ufam, że nikomu o tym nie powiecie. Otóż, jakiś czas temu do jego banku wpłynęła kwota 26,5 miliona dolarów. Wkrótce potem człowiek, który je ulokował, zmarł. Okazało się, że nie stworzył testamentu (zaiste duża to nieroztropność, gdy się dysponuje takimi pieniędzmi), przez co pieniądze należą... do nikogo. I nikt po nie się nigdy nie zgłosi - może poza rządem, który po pięciu latach położy na kasie swoje brudne łapsko. Sytuacja nie jest bez wyjścia - dlatego właśnie do mnie pan Cornelius napisał. Otóż wystarczy, że podam mu swoje dane osobowe i adres, a on przedstawi mnie jako właściciela tej kasy przed rządem. Później się podzielimy - on dostanie 80, a ja 20% sumy. Ponad 5 milionów dolarów? Na dobry start w przyszłość - w sam raz, toteż odpisałem, że jestem jak najbardziej zainteresowany. Przedstawiłem się więc jako *Zrebak Kunicki (Sukiennice 6, 3 pietro, Wroclaw, Poland)*. I na tym się niestety korespondencja skończyła. Dziwne.

Słowo wyjaśnienia - te maile były w swoim czasie niezwykle powszechne, występowały w wielu różnych wariantach (m.in. z podanym na dole linkiem do strony CNN, w której był artykuł świadczący o tym, że rzeczywiście taki bank istnieje i zostały w nim zdeponowane zgadzające się z treścią maila kwoty). **Chodziło zaś o szukanie bogatych frajerów.** Szajkę, która się tym

Jeśli nie chcesz z jakichś przyczyn używać programów odsiewających spam, możesz w Outlooku zrobić sobie sam reguły wiadomości („*Narzędzia->Reguły wiadomości->Poczta*). Możliwości są tu bardzo ograniczone, ale na pewno nie zaszkodzi przesuwać do innego folderu wiadomości, które mają w temacie takie słowa jak: penis, enlarge, occasion, gift, drop, take over, grow, bill, size, expand, lose, receive, someone, love, viagra, collect, today, Get, chance, job, dollar, naughty, i tym podobne.

zajmowała, ujęto. Trzeba im przyznać, że wpadli na doskonały pomysł. Porozumiewali się z internautami przez telefony satelitarne, umawiali się na spotkania, dawali papiery... Tylko oczywiście po drodze do tych milionów należało wpłacić wiele opłat manipulacyjnych - po których nagle się okazywało, że jakikolwiek kontakt się urywa.

***

I proszę - znów mam możliwość zarobić, w dodatku tego samego dnia! Fortuna się do mnie uśmiechnęła. Niestety, już na „dzień dobry" wymaga się ode mnie 25 dolarów, co nieco przekracza moje obecne możliwości finansowe. Ale jak się dowiedziałem z listu, że wyrzucam 25$ na wizytę w McDonaldsie i kinie (mój Boże, czemu mi nikt nie powiedział, że lód w McD za 2 zł i bilet za 13 zł są warte 25 baksów?!), to aż się zainteresowałem tą niebywałą szansą zarobku. Zacząłem czytać opinie radosnych ludzi, którym już się powiodło itd... Ale jakoś nie dobrnąłem do końca. System - widać - był bardzo skomplikowany, skoro należało go objaśniać przez 18 KB (tyle zajmował mail pisany w czystym txt). Z tego, co zrozumiałem, chodzi o jakiś gigantyczny łańcuszek połączony z wpłacaniem pięciu pięciodolarówek. Grzecznie podziękowałem za ofertę i uprzejmie poprosiłem, by jej autor pocałował się w... No, sami wiecie.

***

Na koniec mojego bloga postanowiłem zostawić coś najbardziej przerażającego. Całkiem poważną (nie sprawdzałem, ale zapewne rzetelną) ofertę handlową.

„(...) Oferujemy listę e-maili do wysyłania reklam (...):
Ameryka - 175 milionów adresów - 220 $
Europa - 156 milionów adresów - 250$ (...).

Jeśli jakieś maile nie zostaną dostarczone, zamienimy adresy na nowe - zupełnie gratis. Zapewniamy, że nie zostaniesz oskarżony o spamowanie. (...) Nie potrzebujesz żadnego oprogramowania, wszystko wysyłamy z naszego serwera (...)".

220 dolarów to nie jest wiele, wbrew pozorom. Jeśli mail zostanie wysłany do 175 milionów ludzi i przynajmniej **jedna osoba na milion** kupi tę nieszczęsną Viagrę (a będzie ich pewnie znacznie więcej) - „ogłoszeniodawca" wyjdzie na swoje, i to z nawiązką. Przerażające?

***

Jak wspomniałem na początku, założyłem też konto spammer@buziaczek.pl (ta domena znajduje się w ofercie Onet.pl). Tu jednak nastąpiło wielkie zdziwienie, gdyż przez cały rok (mimo zrobienia podobnych ruchów, co w przypadku konta spam@cdaction.pl) dostałem tylko kilkadziesiąt maili, ale wszystkie były od Onetu - oczywiście były to reklamy, jednak takie, na które musiałem się zgodzić, zakładając konto. Z tego wszystkiego z nudów nawet odpowiedziałem na maila reklamowego - który „udawał" normalną korespondencję skierowaną do mnie.

Cześć!
Jak wiesz, wakacje traktuję jako czas tylko dla siebie.... Kocham wylegiwać się na słońcu, chodzić na długie spacery. Wtedy mogę sięgnąć po odkładane przez cały rok lektury.

Och, to podobnie jak ja, z drobnymi wyjątkami: prawie nie mam wakacji, wylegiwać się na słońcu nienawidzę, za spacerami nie przepadam. I wielce ciekaw, jak ci się udaje czytać podczas spaceru. Nie wpadasz na słupy?

Przed urlopem, jak wszyscy, nie mam zbyt wiele czasu, więc księgarnia w Internecie jest idealnym rozwiązaniem. Pewnie słyszałaś o Klubie Świat Książki?

Dalibóg, czy ja się zarejestrowałem jako kobieta?!) Pewnie słyszałem.

Zapisując się, zamówiłam dwie książki, płacąc tylko 9,90 zł za każdą. Latem warto mieć pod ręką poradnik o włoskiej kuchni (pomidory ze świeżą bazylią, mniam, mniam...), dobre „czytadło" też się przyda. Polecam!

Klubowiczka Ania

Serdecznie dziękuję. Uwielbiam, siedząc na tyłku w domu, czytać o wykwintnych daniach włoskiej kuchni. Nie ma jak ambitna i wzbogacająca lektura.

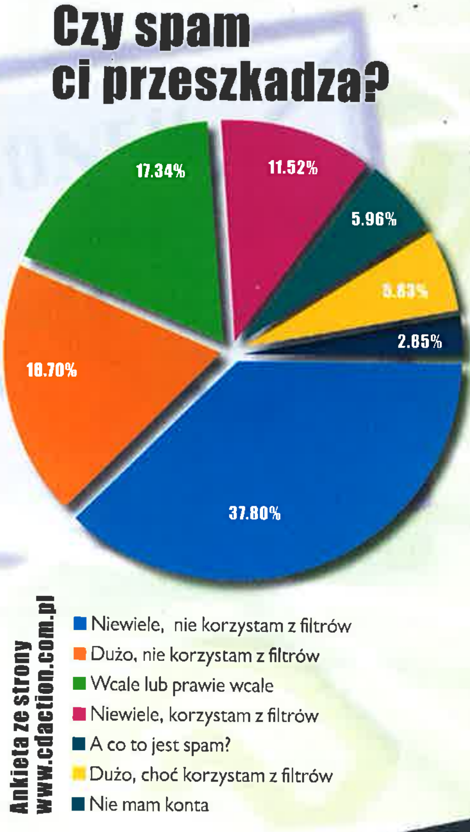
Niestety - Ania już więcej do mnie nie napisała.

dowanie najpopularniejszego klienta poczty w Polsce, Europie i USA) przydają się w sposób szczególny. (Co zaskakujące, ponoć najpopularniejszym programem jest FoxMail, używany szczególnie w Chinach - mieliście go jakiś czas temu na naszym CoverCD.) Najczęściej używany nie oznacza oczywiście najlepszy, przynajmniej jeśli chodzi o odsiewanie spamu. **Bliska ideałowi jest Mozilla**, która ma wbudowany samouczący się skrypt. Po jakimś czasie użytkowania (podczas którego pokazujemy jej, co jest spamem, a co normalnymi wiadomościami - dosłownie jak wychowywanie dziecka) jest ona prawie nieomylna.

Polub wroga!

To właśnie najzabawniejsze. Skoro nie można wroga całkiem pokonać, może warto go polubić? Oczywiście nie wtedy, gdy się korzysta z wdzwanianego Internetu i konieczność ściągania ton niechcianej poczty kosztuje całkiem pokaźne sumy. Jednak w innym przypadku lektura spamu dostarcza czasem naprawdę zabawnych doznań. Zobaczcie zresztą mój pamiętnik. **|CDA|**

Czy spam ci przeszkadza?



Skąd one to wiedzą?

Jak programy i skrypty potrafią poznać, że dana wiadomość jest spamem, a inna normalnym listem? Algorytmy są tu zwykle bardzo złożone, choć jest kilka elementów, które pojawiają się w spamach bardzo często. Najlepszym przykładem jest tu słowo Viagra. Jeśli pojawia się w temacie i treści, istnieje ogromne prawdopodobieństwo, że list jest spamem. Oczywiście - równie dobrze tego słowa może w mailu użyć znajomy. Dlatego większość programów ocenia poszczególne elementy i dopiero od pewnej liczby punktów kwalifikuje wiadomość jako spam. Poniżej podaję kilka najczęstszych elementów składających się na spam:

- słowa pojawiające się w temacie
Poza najbardziej typową viagrą popularne w spamach słowa to *offer, cheap, free, porn*. W większości wiadomości te słowa są jednak napisane w inny sposób, np. *v.i.a.g.r.a, v&i(a@g$r!a, v_ia__gra*, itp. Znacznie to utrudnia pracę programom antyspamowym, ale bez obaw - większość z nich zna te sztuczki.

- słowa pojawiające się w treści
Jeśli wiadomość zawiera np. występujące w tym samym mailu słowa *hot, nasty, wild, young* etc. - oznacza to prawdopodobnie, że jest to oferta pornograficzna. To samo tyczy tekstów *lose weight, viagra, enlarge* itp. Programy antyspamowe są również uwrażliwione na „krzyk", czyli pisanie całych zdań wielkimi literami. To jeden z typowych zabiegów spamerów.

- kod html
W ogóle używanie kodu html w wiadomościach jest raczej niemile widziane w społeczności internetowej, ale samo w sobie nie świadczy o spamie. Za to już używanie dużej liczby linków (w tym z napisami *unsubscribe* i *remove*), korzystanie z nietypowych kolorów (zwykle programy pocztowe standardowo pozwalają na używanie szesnastu podstawowych) czy wyjątkowo dużych czcionek jak najbardziej sugerują, że wiadomość jest spamem.

- klient pocztowy
Część spamów udaje, że zostały wysłane przez Outlook Express, co niektóre programy wychwytują. Niekiedy w wiadomościach nie ma w ogóle żadnych nagłówków (czyli niewidocznych poza źródłem informacji o tym, z jakiego serwera zostały wysłane, często też z jakiego IP), a to już oznacza, że wiadomość jest na 99% niepożądana. Każdy normalny program pocztowy dodaje nagłówki, w OE źródło wiadomości można obejrzeć, wciskając kombinację klawiszy **Ctrl + F3**. Zdarza się też, że te prymitywniejsze spamy rozsyłane są za pomocą powszechnie znanych programów do rozsyłania mielonki - w takim przypadku żaden skrypt czy program nie ma z nimi problemów.

- data
Część ludzi zachowuje w skrzynce odbiorczej wiadomości, które ma przejrzeć, segregując je według dat, w jakich przyszły. Dlatego też czasem rozsyłacze spamu specjalnie wysyłają wiadomości z błędnymi danymi o dacie - najczęściej jest ona o kilka dni/godzin wcześniejsza, żeby spam mógł się znaleźć na liście wiadomości „do przejrzenia".

- adres
Wreszcie jeden z najistotniejszych elementów. Jeśli wiadomość pochodzi z jakiegoś określonego serwera, który znajduje się na czarnej liście, automatycznie jest zaznaczana jako spam. Również budowa adresu mailowego może o tym świadczyć - często się zdarza, że niechciane wiadomości przychodzą z kont składających się w większości z cyfr.

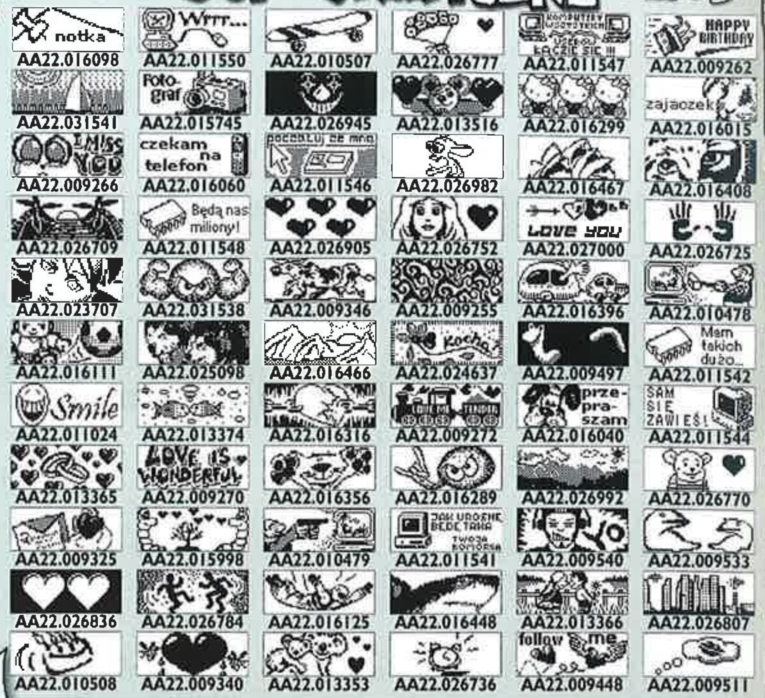
Oczywiście na tym się działanie tych programów nie kończy. Jednak lepiej, żeby najbardziej skomplikowane i złożone funkcje pozostały tajemnicą ich autorów. Podanie ich publicznie tylko pomaga spamerom - wiedzą oni, czego należy unikać.

WYŚLIJ ZNAJOMEMU

TAPETY, WIADOMOŚCI GRAFICZNE, DZWONKI MONOFONICZNE I POLIFONICZNE MOGĄ BYĆ PRZESYŁANE ZNAJOMYM. WYŚLIJ SMS: AA22.(NUMER TAPETY)(NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7365. DLA DZWONKÓW MONOFONICZNYCH I WIADOMOŚCI GRAFICZNYCH SMS: AA22.(NUMER DZWONKA LUB WIADOMOŚCI)(NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7265. DZWONKI POLIFONICZNE - WYŚLIJ SMS: AA22.(NUMER POLIFONII)(NUMER ZNAJOMEGO) POD NUMER 7365.

WIADOMOŚCI GRAFICZNE 7265

NOKIA



AA22.016098	AA22.011550	AA22.010507	AA22.026777	AA22.011547	AA22.009262
AA22.031541	AA22.015745	AA22.026945	AA22.013516	AA22.016299	AA22.016015
AA22.009266	AA22.016060	AA22.011546	AA22.026982	AA22.016467	AA22.016408
AA22.026709	AA22.011548	AA22.026905	AA22.026752	AA22.027000	AA22.026725
AA22.023707	AA22.031538	AA22.009346	AA22.009255	AA22.016396	AA22.010478
AA22.016111	AA22.025098	AA22.016466	AA22.024637	AA22.009497	AA22.011542
AA22.011024	AA22.013374	AA22.016316	AA22.009272	AA22.016040	AA22.011544
AA22.013365	AA22.009270	AA22.016356	AA22.016289	AA22.026992	AA22.026770
AA22.009325	AA22.015998	AA22.010479	AA22.011541	AA22.009540	AA22.009533
AA22.026836	AA22.026784	AA22.016125	AA22.016448	AA22.013366	AA22.026807
AA22.010508	AA22.009340	AA22.013353	AA22.026736	AA22.009448	AA22.009511

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER WIADOMOŚCI) POD NUMER 7265
USŁUGA JEST DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA).
KOSZT 2,44 PLN.

7265 7365 DZWONKI

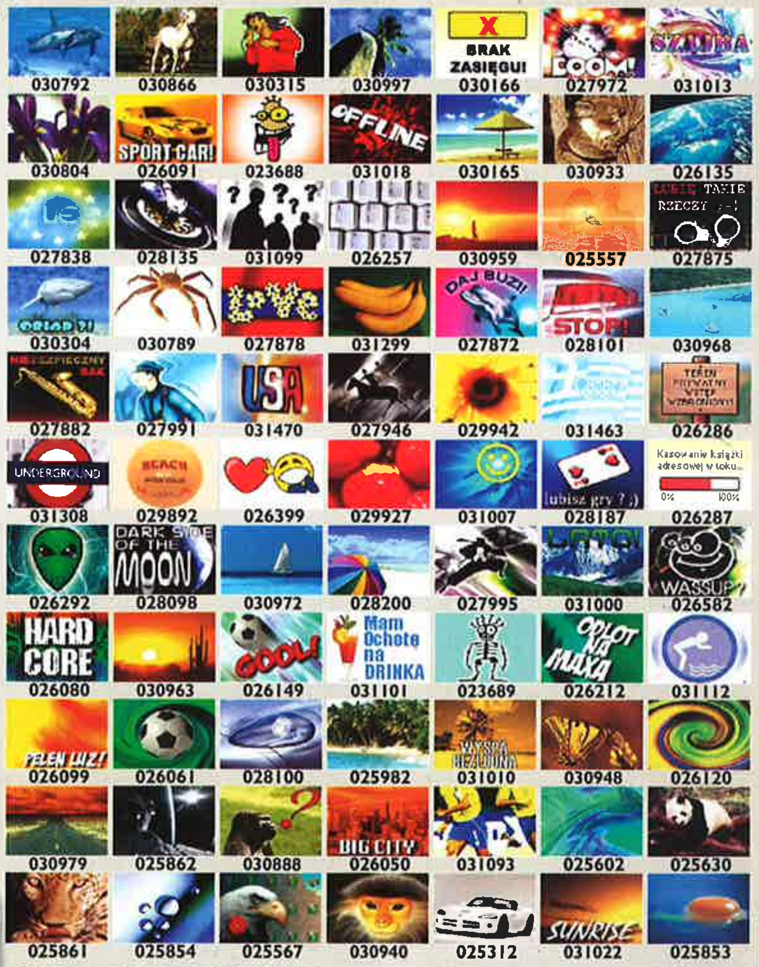
MONO	POLI	
AA22.030383	AA22.030416	IRA, Ikar
AA22.030388	AA22.030411	Corrs, Summer Sunshine
AA22.030384	AA22.030410	Sarah Connor, Just One Last Dance
AA22.030425	AA22.030431	Voo Voo, Moja broń
AA22.031487	AA22.031492	Coma, Spadam
AA22.031208	AA22.031216	Sistars, Sutra
AA22.031205	AA22.031214	Outkast, Roses
AA22.031188	AA22.031213	Kareen Antonn feat. Bonnie Tyler, Si demain
AA22.030480	AA22.030483	Dido, Don't Leave Home
AA22.031472	AA22.031474	Mezo, Panczlajner
AA22.031200	AA22.031217	Sweet Noise & Edyta Górniak, Nie było
AA22.031523	AA22.031525	Krzysztof Krawczyk & Muniek Staszczyk, Lekarze dusz
AA22.031162	AA22.031164	No Doubt, Bathwater
AA22.031161	AA22.031163	Linkin Park, Breaking the habit
AA22.030479	AA22.030482	Beyonce, Naughty Girl
AA22.030478	AA22.030481	2Pac feat Biggie, Runnin
AA22.030576	AA22.030591	Pudelsi, Tango Libido
AA22.030569	AA22.030585	Chylińska, Winna
AA22.030568	AA22.030584	Big Cyc, Krystyna
AA22.030423	AA22.030430	N.E.R.D., She wants to move
AA22.030470	AA22.030596	D12, 40 Oz
AA22.031362	AA22.031371	Pink, Just like a Pill
AA22.031364	AA22.031372	Nadiya, Parle moi
AA22.031519	AA22.031518	Tede, Klaszcz
AA22.031520	AA22.031522	Usher, Burn
AA22.031510	AA22.031516	Pink, Last To Know
AA22.031159	AA22.031160	O-ZONE, Dragostea din tei
AA22.031154	AA22.031158	Velvet Revolver, Slither
AA22.031512	AA22.031517	Tede, Wielkie Joł
AA22.030095	AA22.030106	E.Iglessias/Kellis, Not in Love
AA22.031176	AA22.031184	Muzyka z filmu Shrek 2, Changes
AA22.030577	AA22.030582	Muzyka z filmu Shrek, All Star
AA22.031494	AA22.031502	Jamelia, Thank You
AA22.030421	AA22.030429	Blue, Breath Easy
AA22.030424	AA22.030428	Van Helden Armand, Here My Name
AA22.031501	AA22.031514	O.S.T.r, Zazdrość
AA22.031189	AA22.031187	Ewelina Flinta, Tylko słowa
AA22.031181	AA22.031222	Vanilla-nija, Tough Enough
AA22.031152	AA22.031156	Deepest Blue, Give It Away
AA22.031151	AA22.031155	Blink 182, I Miss You
AA22.031153	AA22.031157	The 411, On My Knees
AA22.031309	AA22.031310	Evanescence, Everybody Is Fool
AA22.031500	AA22.031505	Maroon5, This Love
AA22.031498	AA22.031504	Mario Winans/Enya/P.Diddy, I Don't Wanna Know
AA22.031496	AA22.031503	Łona, Rozmowy z cutem

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER POLIFONII) POD NUMER 7365.
USŁUGA DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI: SAMSUNG, MOTOROLA, SIEMENS, SONY ERICSSON, NOKIA, SAGEM, PHILIPS OBSŁUGUJĄCYCH DZWONKI W FORMACIE MIDI LUB SMARF Z OPCJĄ WAP. KOSZT 3.66 PLN.

WYŚLIJ SMS: AA22 (NUMER DZWONKA) POD NUMER 7265.
USŁUGA JEST DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA).
KOSZT 2,44 PLN.

TAPETY 7365

NOKIA



030792	030866	030315	030997	030166	027972	031013
030804	026091	023688	031018	030165	030933	026135
027838	028135	031099	026257	030959	025557	027875
030304	030789	027878	031299	027872	028101	030968
027882	027991	031470	027946	029942	031463	026286
031308	029892	026399	029927	031007	028187	026287
026292	028098	030972	028200	027995	031000	026582
026080	030963	026149	031101	023689	026212	031112
026099	026061	028100	025982	031010	030948	026120
030979	025862	030888	026050	031093	025602	025630
025861	025854	025567	030940	025312	031022	025853

WYŚLIJ SMS **AA22 (NUMER TAPETY)** POD NUMER **7365**
KOSZT **3,66** PLN.
USŁUGA DOSTĘPNA DLA WYBRANYCH MODELI (NOKIA) POSIADAJĄCYCH KOLOROWY WYŚWIETLACZ I FUNKCJE WAP. OTRZYMASZ ADRES WAP Z KTÓRYM MUSISZ SIĘ POŁĄCZYĆ ŻEBY POBRAĆ TAPETĘ.

- BENQ DW1600
- CANON CANOSCAN 5200F
- CREATIVE ZEN TOUCH
- EPSON ACULASER C900
- I-BEAD 1000
- KENSINGTON CRYSTAL GEL
- KISS DP-558
- MAXDATA PRO 7000DX
- MEDIA-TECH NAPOLI
- SANYO XU41

WRZESIEŃ 2004

Kolorowy laser za mniej niż 2000!

Kolorowa drukarka laserowa za mniej niż 1700 zł to nie fikcja. EPSON wysko postawił konkurencji poprzeczkę. Model AcuLaser C900 to drukarka stworzona z myślą o użytkowniku domowym lub niewielkim biurze. Jako podstawowa drukarka laserowa C900 jest w stanie wydrukować do 4 stron na minutę w kolorze oraz 16 stron na minutę w czerni. Dzięki optymalizowanej rozdzielczości 2400 dpi użytkownik bez problemu może wydrukować ulubione zdjęcia, prezentacje czy też strony internetowe. Magazynek drukarki można zapełnić 200 kartkami A4 o gramaturze od 60 do 163g/m2. EPSON AcuLaser drukuje na zwykłym papierze biurowym, jak i specjalnym, przeznaczonym do wydruku grafiki. W celu zwiększenia wydajności użytkownik może włączyć jeden z wielu trybów oszczędności tonerów. Możliwe jest również zablokowanie drukowania w kolorze, aby do minimum sprowadzić koszty wydruku. Koszt zadrukowania jednej strony w kolorze to wydatek 0,56 zł, czarno białej zaś 0,07 zł. Drukarki serii C900 można podłączyć do komputera przy użyciu portu USB, portu LPT (parallel) lub przewodu sieciowego (model C900N). Promocja cenowa (około 1700 zł) będzie trwała do końca września.

www.epson.pl

ASPIRacja

Firma Acer wprowadza nowe notebooki Aspire 1800 i TravelMate 3200, przeznaczone dla użytkowników prywatnych, profesjonalistów z małych firm i biur domowych oraz przedsiębiorstw. Ciekawostką jest zastosowanie w urządzeniu przycisku eKey (Empowering Key) umożliwiającego użytkownikom obsługę notebooka w całkiem wygodny sposób. Po jego naciśnięciu włącza się opracowany przez firmę Acer, i łatwy w obsłudze, interfejs użytkownika, który daje dostęp do trzech głównych ustawień ePowerManagement, eSetting oraz ePresentation. eManager umożliwia użytkownikowi wybranie jednej ze standardowych lub dostosowanych do indywidualnych wymagań konfiguracji komputera. Dzięki temu można szybko dostosować go do potrzeb bieżących: maksymalizować oszczędzanie energii, podwyższać poziom zabezpieczeń lub zwiększyć wydajność.

www.acer.pl

SHORTY

Żel w podkładkach

Podkładki żelowe firmy Kensington pozwalają w prosty sposób dostosować środowisko pracy do indywidualnych potrzeb użytkownika. Firma oferuje podkładki w dwóch wersjach - z zastosowaniem żelu krystalicznego (Crystal Gel) oraz żelu pamiętającego (Memory Gel). Podkładki pozwalają zredukować zmęczenie nadgarstków podczas wielogodzinnej pracy na klawiaturze. Naturalna wentylacja między kolorowymi modułami podkładki zapobiega poceniu się dłoni. Dodatkowo - w przypadku modelu Memory Gel - podkładka „zapamiętuje" kształt nadgarstka użytkownika, co zapewnia mu maksymalny komfort pracy. Sugerowana cena detaliczna netto podkładek Crystal Gel wynosi 51 zł, a Memory Gel - 71 zł.

www.kensington.pl

16-krotne nagrywanie

Dwuwarstwowa nagrywarka BenQ DW1600 16x DVD+R/+RW to jeden z najszybszych na świecie napędów DVD, który płytę DVD jest w stanie nagrać w zaledwie 6 minut. Jesienią br. dostępny będzie w Sieci firmware upgrade, umożliwiający zapis w formacie DVD-R/-RW. Ponadto dwuwarstwowa technologia nagrywania zastosowana w BenQ DW 1600 pozwala na zwiększenie pojemności nagrania na jednej płycie DVD+R DL do 8.5 GB, co daje aż 16 godzin materiału wideo nagranego z jakością VHS lub 4 z jakością DVD. Nowa nagrywarka BenQ wyposażona została w pakiet 3 innowacyjnych funkcji: Tilt Control, Walking OPC II oraz Sliding Cone Mechanism, które zapewniają wysoką jakość kopiowanego obrazu, a oprogramowanie Qvideo 2.0 umożliwia szybką i łatwą zmianę materiału DV/TV/AV na format DVD. W Polsce nagrywarka dostępna będzie już pod koniec lipca w cenie detalicznej 530 zł.

www.benq.pl

H510

Monitor iiyama ProLite H510 to oferta skierowana przede wszystkim do osób pracujących z aplikacjami wymagającymi dużej powierzchni roboczej. Jej wielkość w tym modelu wynosi 306 x 408 mm (20,1"). Niewątpliwym atutem wyświetlacza jest też obrotowy panel w technologii MVA, który oferuje rozdzielczość fizyczną rzędu 1600 x 1200 (1,9 megapiksela), co gwarantuje wysoką jakość wyświetlanych obrazów. Czas reakcji matrycy wynosi tu tylko 25 ms, a poziom kontrastu 500:1. ProLite H510 wyposażony jest w wejścia D-Sub i DVI-I oraz opcjonalnie w złącza Video/S-Video. Na życzenie klienta monitor może również zostać wzbogacony o dwa 2-watowe głośniki stereo. Koncentrator USB 2.0 oraz stopka z regulacją wysokości (12 cm) dopełniają całości. Sugerowana cena detaliczna brutto modelu urządzenia z białą obudową wynosi 7499 zł, a w wersji z czarną obudową - 7599 zł.

www.iiyama.pl

W kółko drukowane

Korporacja Samsung zaprezentowała ciekawe urządzenie (projekt - prototyp) nowej drukarki. Jest ona na wskroś nietypowa. Widać to na załączonych zdjęciach. Udało się w tym przypadku zmniejszyć znacznie gabaryty urządzenia, zachowując podstawową jego funkcjonalność. Dodatkowo wygląda ono niesamowicie ekstrawagancko.

www.samsung.com
sensoryimpact.com

Skaner

Firma Canon wprowadziła na polski rynek nowy model skanera noszącego nazwę CanoScan 5200F. Jest on następcą modelu CanoScan 5000F i jest od niego trochę większy, cięższy i szybszy, potrzebuje mniej energii i ma bardziej pojemną przystawkę do filmów i slajdów. Tak jak poprzednik, współpracuje on z pecetami i Macintoshami. Rozdzielczość optyczna wynosi tu do 2400 x 4800 dpi, szybkość skanowania to maksymalnie 7,125 ms/linię. Urządzenie komunikuje się z komputerem za pomocą interfejsu USB 2.0, a maksymalny skanowany obszar to 216 x 279 mm. Do skanera dołączone jest oprogramowanie (ScanGear Toolbox, Arcsoft Photostudio 5.5, Arcsoft PhotoBase, Care OmniPage SE, PhotoRecord software), przystawka do prześroczy (negatyw 35 mm - 6 klatek; 4 oprawione slajdy). Sugerowana cena detaliczna urządzenia to 879 zł.

www.canon.com

XU41

Firma Acco Polska - dystrybutor projektorów marki Sanyo, wprowadza na polski rynek nowy model - Sanyo XU41. Projektor ten charakteryzuje się jasnością na poziomie 1500 ANSI lumenów i rozdzielczością XGA przy wadze zaledwie 2,7 kg. Ciekawostką jest tu zabezpieczenie kodem PIN. Poza tym urządzenie ma funkcję wyświetlania na zielonej tablicy (np. w szkole), zamiast ekranie, czy regulację pracy wentylatora (redukuje poziom szumów). Gwarancja na projektory Sanyo wynosi 36 miesięcy, na lampę zaś 90 dni lub 300 godzin pracy. Sugerowana cena detaliczna urządzenia wynosi ok. 7200 zł + VAT.

www.rzutnik.pl

Diabeł tkwi w... myszce

Firma Manta zaprezentowała myszkę, w której tylnej części zamontowano zbiorniczek z pływającą miniaturką diabła morskiego. Myszka, prócz walorów dekoracyjnych, jest w pełni funkcjonalnym urządzeniem, pracującym z rozdzielczością 600 dpi i kompatybilnym ze wszystkimi systemami Windows.

www.manta.com.pl

Dotyk ZEN

Nowy cyfrowy odtwarzacz audio firmy Creative oferuje do 24 godzin ciągłego odtwarzania muzyki po jednym ładowaniu baterii. Dzięki wyjątkowemu touch-padowi, dyskowi twardemu 20 GB i wielojęzycznemu interfejsowi, a także ciekawej stylistyce może on stanowić konkurencję dla podobnych mu odtwarzaczy. Dzięki odstępowi sygnału od szumu na poziomie 98 dB zapewnia czysty dźwięk, który może być indywidualizowany dzięki wbudowanemu czteropasmowemu korektorowi dźwięku, z ośmioma zaprogramowanymi ustawieniami. Złącze USB 2.0 zapewnia ultraszybki transfer muzyki z komputera do odtwarzacza, osiągający prędkość jednego utworu na sekundę. Do Creative Zen Touch dołączony jest futerał ochronny, słuchawki neodymowe, przewód USB 2.0 oraz uniwersalny zasilacz. Zestaw obejmuje też łatwe w obsłudze oprogramowanie Creative MediaSource, służące do zgrywania płyt CD, organizowania kolekcji muzyki cyfrowej oraz przegrywania plików MP3 i WMA. Odtwarzacz Creative Zen Touch ma być dostępny na rynku polskim od połowy sierpnia w cenie ok. 330 USD + VAT (ok. 1529 zł brutto).

www.europe.creative.com

Drewniane głośniki

Komputronik poszerzył ofertę o kolejne, po obudowach i zasilaczach komputerowych oraz atramentach zastępczych, produkty Mode Com. Wszystkie zestawy posiadają duży głośnik niskotonowy o dość wysokiej mocy i ze wzmocnioną drewnianą obudową. Obudowa kolumn satelitarnych większości systemów wykonana jest tu z drewna. Najtańszy zestaw można kupić już za 79 zł. Bardziej wymagający użytkownicy powinni się zdecydować na głośniki Mode Com 5.1 MC AV2000. Cena najdroższego zestawu Mode Com wynosi 359 zł. Wszystkie zestawy objęte są 24-miesięczną gwarancją.

www.komputronik.pl

SHORTY

Kolejny pocałunek

Do polskich sklepów wchodzi nowy model urządzenia KISS DP-558, które łączy funkcje cyfrowego nagrywania oraz odtwarzania. Umożliwia ono przegrywanie filmów z kaset VHS i zapisywanie ich na dysku twardym. KiSS DP-558 obsługuje formaty DVD, DivX (3.11, 4, oraz 5), XviD, CD-Audio oraz Ogg Vorbis. Odczytuje również pliki multimedialne w formatach MPEG-4, MP3 oraz JPEG. Pozwala ono także na przeglądanie zdjęć oraz odtwarzanie filmów zakodowanych w formacie Nero Digital. Obsługuje ponadto odtwarzanie kodeków DivX w formatach High Definition (DivX HD). Dzięki temu jakość odtwarzania filmów zapisanych w formacie DivX będzie w tym przypadku znacznie lepsza. Model KiSS DP-558 ma wbudowany tuner telewizyjny, może również nagrywać filmy i programy telewizyjne na dysku twardym. Dysk o pojemności 80 GB pomieści do 34 godzin materiału telewizyjnego w standardzie MPEG-2 lub 117 godzin filmów w standardzie MPEG-4. Dzięki podłączeniu do komputera, i z wykorzystaniem oprogramowania KISS PC-Link, zyskuje dostęp do plików multimedialnych umieszczonych na komputerze. Cena urządzenia to 2990 zł.

www.kiss.tarnil.pl

Klawiatura i stojak głośnikowy

Firma Nokia zaprezentowała przenośną klawiaturę bezprzewodową, która ułatwia i przyspiesza wprowadzanie tekstu w aplikacjach działających w telefonach komórkowych: od wpisów w kalendarzu, poprzez notatki aż po wiadomości e-mail i SMS-y. Urządzenie z pełnym układem klawiszy typu QWERTY można podłączyć bezprzewodowo - za pośrednictwem technologii Bluetooth - do kompatybilnych telefonów opartych na systemie operacyjnym Series 60, m.in. aparatu Nokia 7610, który wszedł do sprzedaży w tym miesiącu oraz zaprezentowanych właśnie modeli Nokia 6630 i Nokia 6260. Firma Nokia zaprezentowała ponadto stojak głośnikowy, do którego można podłączać kompatybilne telefony komórkowe z wbudowanym radioodbiornikiem FM lub odtwarzaczem plików MP3. Oferuje on dobrą jakość brzmienia, ma wbudowane wejście sygnału dla zewnętrznych urządzeń audio, zapewnia obsługę połączeń konferencyjnych bez użycia rąk, zawiera też ładowarkę. Stojak głośnikowy Nokia ma trafić do sprzedaży w czwartym kwartale 2004 r., a jego szacunkowa cena detaliczna netto wyniesie około 70 euro.

www.nokia.com.pl

Pro 7000DX

MAXDATA Pro 7000DX to następca sprawdzonej i dobrze znanej linii Pro 7000. Wykorzystanie nowego procesora Intel Pentium M zapewnia notebookowi nie tylko wzrost wydajności (do 15%), ale także dłuższy czas pracy baterii. MAXDATA Pro 7000DX może pracować bez zasilacza nawet do 5 godzin. Warto tu zwrócić uwagę na 36-miesięczną gwarancję (pierwszy rok w systemie door to door, czyli w przypadku awarii, na koszt MAXDATA, kurier odbiera sprzęt od użytkownika, zawozi go do serwisu i odwozi po naprawie). Sugerowana cena netto MAXDATA Pro 7000DX (w najpopularniejszej konfiguracji) wynosi 5199 zł + VAT.

www.maxdata.pl

Napoli

Napoli to nowa klawiatura w ofercie firmy Media-Tech. Napoli (MT-1205). Jest to propozycja dla osób wrażliwych na odgłos pracy klawiatury, a przy tym spędzających dużo czasu przed komputerem - zarówno stacjonarnym, jak i przenośnym. Klawiatura ma specjalnie obniżone klawisze, przypominające te stosowane w notebookach. Poza tym klawisze Napoli precyzyjnie reagują na dotyk, a praca z klawiaturą powinna być cicha i przyjemna. Czarno-biała, metaliczna kolorystyka daje industrialny efekt i sprawia, że będzie się ona wyróżniać na tle wnętrza biura lub pokoju. Oprócz standardowych 103 klawiszy urządzenie wyposażone jest w 4 dodatkowe przyciski funkcyjne do obsługi aplikacji MS Office i Internetu. Klawiatura objęta jest 24-miesięczną gwarancją. Cena klawiatury Napoli nie została jeszcze ustalona.

www.media-tech.pl

Podwójnie od TDK

Pod koniec lipca pojawiła się w polskich sklepach nagrywarka zapisująca dwuwarstwowe płyty DVD+R DL, nosząca nazwę TDK 882N. Nowa nagrywarka jest uzupełnieniem oferty TDK o model dwuwarstwowy. Urządzenie ma obsługę technologii, takich jak TQM (TDK Quiet Mechanizm - ochrona przed drganiami i wibracjami wywołanymi złym wyważeniem płyt DVD), ActOPC (Active Optimized Power Control - optymalizacja mocy lasera do jakości nagrywanego nośnika), ADP (Advanced Dust Proof - ochrona przed kurzem). Nagrywarka TDK 882N DL objęta jest 2-letnią gwarancją oraz programem serwisowym door to door.

www.tdk.pl
www.tdk-europe.com

PX Gigabajta

Gigabyte wprowadza nową serię płyt głównych PX (Performance Extreme). Wyróżnia ją to, że zawiera ona kombinację wszystkich najnowszych technologii, które podnoszą funkcjonalność i moc obliczeniową komputera. Seria PX została stworzona z myślą o najnowszych procesorach LGA775 Intel(r) Pentium(r) 4 oraz doskonalszą obsługą pamięci, urządzeń zewnętrznych i dodatkowych elementów wyposażenia. Technologie zawarte w płytach PX to: C.I.A. 2 - CPU Intelligent Accelerator 2 (Inteligentny Akcelerator Procesora 2), M.I.B. 2 - Memory Intelligent Booster 2 (Inteligentny Dopalacz Pamięci 2), EasyTune(tm) 5 (narzędzie do podkręcania systemu), M.I.T. - Motherboard Intelligent Tweaker (Inteligentne Podkręcanie Płyty), S.O.S. - System Overclock Saver (System Bezpiecznego Podkręcania - eliminuje problemy przy starcie zbytnio podkręconego systemu poprzez załadowane domyślnych ustawień fabrycznych).

www.gigabyte.pl

i-Bead

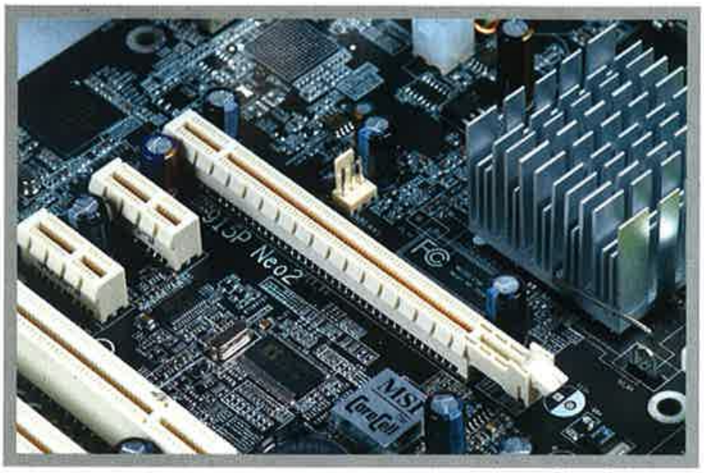
Firma i-Bead, z siedzibą w Korei Południowej, zaprezentowała niedawno urządzenie mające konkurować z największymi tuzami naszego rynku odtwarzaczy MP3 wyposażonych w dyski twarde. Nośnik danych w modelu 1000 ma pojemność 1,5 GB, ciekłokrystaliczny kolorowy wyświetlacz (128 x 128 punktów), a komunikacja z komputerem odbywa się poprzez port USB 2.0. Dodatkowym atutem jest wbudowane radio FM. Obsługiwane formaty to MP3, OGG, WMA, ASF, WAV, JPG.

www.ibead.co.kr

SPRZĘT DOSTARCZYŁY:
Intel Polska www.intel.pl
Bestcom www.bestcom.com.pl www.msi-polska.pl

MACIEJ LEWCZUK | PŁYTY I PROCESOR

Nowa platforma dla procesorów Intel

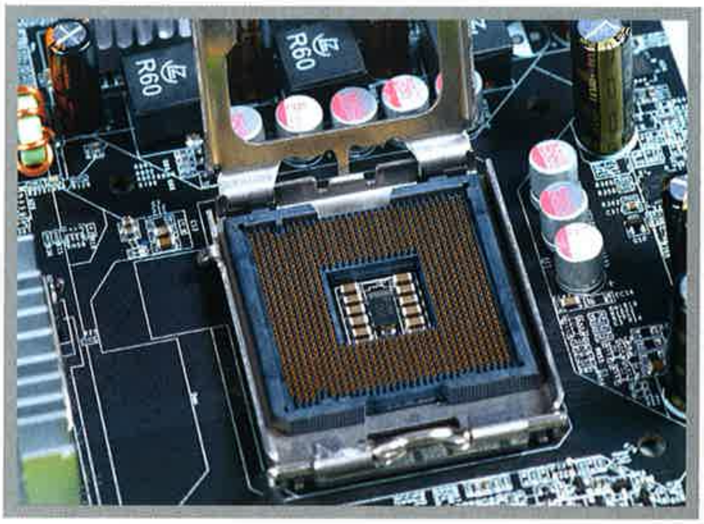


Całkiem niedawno Intel uraczył użytkowników komputerów nowymi procesorami, które zbudowane zostały przy wykorzystaniu jądra Prescott. Zapowiadano także nowe platformy pod te układy – myślę tu o nowych chipsetach oraz płytach głównych, a także „całkiem nowy pomysł na wspomniane procesory".

Dla niektórych pierwszym zaskoczeniem będzie fakt całkowitej zmiany wyglądu procesora. Nie jest to już tylko dodanie kolejnych nóżek w obudowie, ale całkowita ich eliminacja. Z kolei na spodniej stronie procesora znajdziemy jedynie styki. Gdzie zatem podziały się nóżki? Zastąpiono je specjalnymi sprężynującymi stykami, znajdującymi się w nowej podstawce LGA775. W teorii powinno to zapewnić dłuższą żywotność układów, lecz po informacjach, jakie ukazują się od jakiegoś czasu w Sieci, już po kilku próbach instalacji i demontażu procesorów elastyczne styki „wyrabiają" się i podstawka staje się niemal bezużyteczna. Zatem osoby, które lubują się w częstych zmianach sprzętu, muszą być szczególnie na to uważne.

Zmieniono tu także system zasilania, co zaowocowało rozszerzeniem gniazda ATX z 20 do 24 złączy. Posiadacze 20-pinowych wtyczek nie muszą się martwić, mogą oni bowiem użyć wtyczki starej oraz 4-pinowego (kwadratowego) złącza.

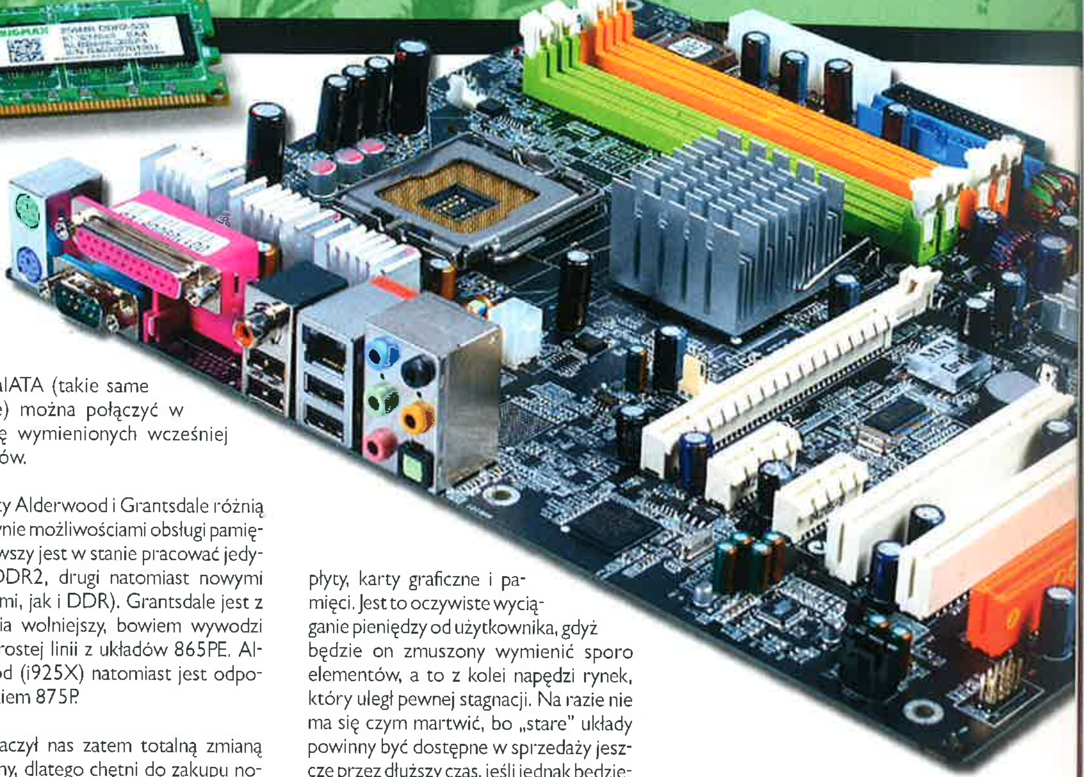
Aby procesor działał poprawnie, nie można zapomnieć o jego dobrym chłodzeniu, w czym wydatnie pomoże dobrej klasy wentylator. Zmiana nastąpiła także w montowaniu systemów chłodzenia. Aktualnie są tu tylko cztery otwory w płycie głównej, choć niektórzy producenci dostarczają specjalne konstrukcje-przejściówki, pozwalające zastosować znane do tej pory radiatory. Firmowany przez Intela zestaw składa się z miedzianego rdzenia oraz sporych rozmiarów aluminiowego



radiatora z fiszbinami dzielonymi w połowie na dwa dodatkowe i skręconymi w podobny sposób jak łopatki wentylatora, którego spore rozmiary gwarantują wysoką wydajność. Co ciekawe, łopatki te nie są niczym osłonięte ani po bokach, ani z góry. Wymusza to zachowanie porządku w obudowie, gdyż niechlujnie ułożone przewody mogą zablokować wentylator. Dodatkową ciekawostką jest w tym przypadku czwarty przewód dochodzący z płyty do wentylatora - doprowadza on do systemu sygnał z czujnika temperatury umieszczonego między żeberkami radiatora. Pozwala w pełni kontrolować obroty wiatraka, dzięki czemu jego wydajność dostosowywana jest do aktualnej temperatury procesora.

Kolejną „innowacją", jaka wzbudza podobne do tych w przypadku podstawki procesora kontrowersje, jest pozbycie się złączy PCI (niektórzy producenci umieścili je na szczęście na własnych płytach) na rzecz PCI Express x1 i złącza AGP na „korzyść" PCI Express x16. W złączach x1 mają być montowane wszelkie karty rozszerzeń, a w x16 karty graficzne - to złącze bowiem zapewni 3,5-krotny wzrost przepustowości, a także lepsze zasilanie nowych akceleratorów.

Następną innowacją jest wprowadzenie obsługi pamięci DDR2. Na razie nie



przyniosło to spodziewanego wzrostu wydajności, co widać w tabelce z wynikami. Pamięci tego typu mają pokazać „moc" dopiero przy wyższych zegarach. Mam nadzieję, że nie okażą się to tylko czcze zapowiedzi - dokładnie takie same obietnice składano w przypadku pamięci Rambus. Zaletą nowych pamięci jest jak na razie niewątpliwie niższe napięcie potrzebne do ich zasilania (zamiast 2.5 V jest 1.8 V), a co za tym idzie - wydzielają one mniej energii cieplnej.

Zmianie na lepsze uległ tutaj system dźwiękowy zwany Azalią. Wbudowane układy pozwalają na bezproblemową obsługę nawet 8 kanałów dźwiękowych, czyli systemu 7.1 (192 kHz i 24 bity), zgodnego z najnowszymi systemami Dolby (Digital EX i Digital Live, DVD Audio).

Intel rekomenduje zastosowanie systemu Matrix RAID, który łączy najlepsze cechy systemów RAID 0 i RAID 1. Dyski SerialATA (takie same modele) można połączyć w hybrydę wymienionych wcześniej systemów.

Chipsety Alderwood i Grantsdale różnią się głównie możliwościami obsługi pamięci (pierwszy jest w stanie pracować jedynie z DDR2, drugi natomiast nowymi modułami, jak i DDR). Grantsdale jest z założenia wolniejszy, bowiem wywodzi się w prostej linii z układów 865PE. Alderwood (i925X) natomiast jest odpowiednikiem 875P.

Intel uraczył nas zatem totalną zmianą platformy, dlatego chętni do zakupu nowych procesorów będą niejako zmuszeni do zaopatrzenia się w nowe procesory, płyty, karty graficzne i pamięci. Jest to oczywiste wyciąganie pieniędzy od użytkownika, gdyż będzie on zmuszony wymienić sporo elementów, a to z kolei napędzi rynek, który uległ pewnej stagnacji. Na razie nie ma się czym martwić, bo „stare" układy powinny być dostępne w sprzedaży jeszcze przez dłuższy czas, jeśli jednak będziemy potrzebowali najwyższej wydajności, musimy się liczyć z kosztami. **|CDA|**

	FIRMA	Intel	Intel	Intel
	CZĘSTOTLIWOŚĆ	3,4 GHz (800 MHz/LGA775)	3,4E GHz (800 MHz)	3,4 GHz (800 MHz)
	PAMIEĆ PODRĘCZNA	1MB L2 - 90 nm	1MB L2 - 90 nm	512 KB L2 - 130 nm
CacheMem 2.65	L1 (8KB - R/W)	24193,1/10771,3	25420,0/9470,4	25492,4/11350,7
	L2 (512 KB - R/W)	12957,4/7085,3	13585,6/9409,6	13693,9/11383,9
	Main Memory Speed (MB/s)	3117,2/1970,7	4547,7/1648,5	3610,8/1380,0
Crystal Mark	ALU	8688	11175	9219
	FPU	9461	11667	9767
	MEM	8928	8326	8730
Mbench 1.0	Access Latency (ns)	85.6	77.2	71.3
	Int (R/W - MB/s)	3000/1605	4521/1764	3452/1447
	MMX (R/W - MB/s)	3233/1605	4826/1759	3792/1449
	SSE (R/W - MB/s)	4080/1238	5472/4271	4764/4283
Super Pi	1M / 2M / 4M / 8M (s)	40/95/196/436	40/95/196/436	42/101/209/466
ScienceMark 2.0	Cipher (MB/s / Time)	113,79/13,48	113,81/13,41	117,65/12,97
	SGEMM (SSE/3DNow!/Compiled)	7603,34/X/1683,58	7054,54/X/1445,94	7850,58/X/1791,07
	DGEMM SSE2 Scalar	1378.18	1343.01	1453.67
	DGEMM SSE2 Packed	3862.04	4189.58	3934.83
	DGEMM Compiled	1787.61	1507.34	1827.5
	DGEMM Assembly x87	2063.61	2637.1	2165.02
	Memory L1 (MB/s)	17457.48	x	18731.87
	Memory L2 (MB/s)	19851.81	x	21276.44
	Memory (MB/s)	4087.91	4561.71	4228.19
SiSoft Sandra 2004	CPU Arithmetic	9899/4103/7303	9343/3963/7221	10727/4310/7609
	CPU Multi-Media	25193/36018	24293/32132	26352/37239
	Memory Bandwidth	4810/4809	4988/4987	4976/4975
Performance Test 5	Integer	321.4	291.9	337.5
	Floating	334.9	336.8	352
	MMX	276.1	318.9	290.7
	SSE/3DNow!	209.2	199.5	218.7
	Compression	2468.3	2143.1	2679.7
	Encryption	11.3	12.5	11.7
	Image Rotating	218.7	205.1	229.8
	String Sorting	1160.7	916.2	872.3
	Mark	557.2	530	557.7
	Passmark Rating	150.4	143.1	150.6

MSI PCX 5750

- CENA: 779 zł
- DOSTARCZYŁ: Bestcom
  tel. (061) 664 099 99
- WWW.BESTCOM.COM.PL

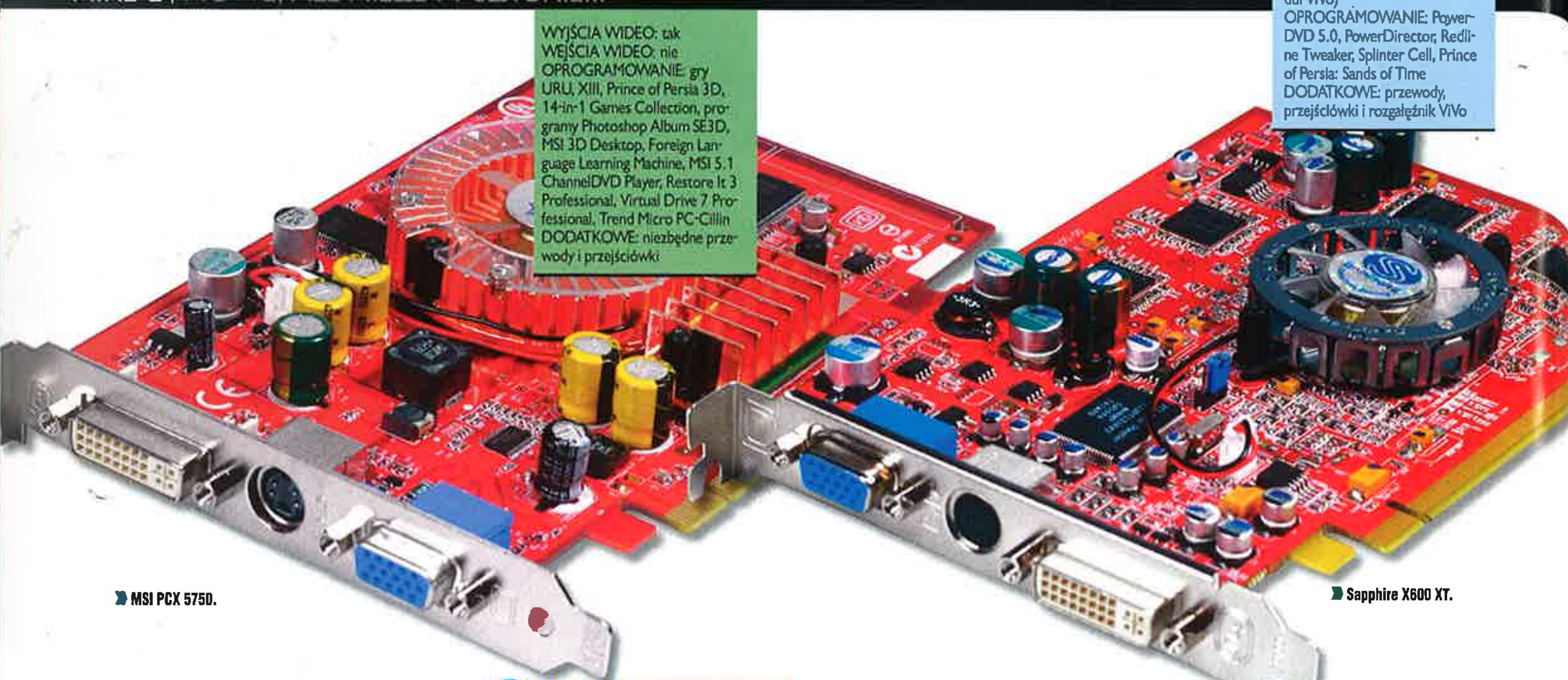
DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: MSI
NAZWA: PCX 5750
PROCESOR 3D: Nvidia GeForce FX 5750
PAMIĘĆ: 128 MB DDR
ZEGAR GPU/MEMORY: 425/500 MHz
MAGISTRALA: PCI Express x16
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak
WEJŚCIA WIDEO: nie
OPROGRAMOWANIE: gry URU, XIII, Prince of Persia 3D, 14-in-1 Games Collection, programy Photoshop Album SE3D, MSI 3D Desktop, Foreign Language Learning Machine, MSI 5.1 ChannelDVD Player, Restore It 3 Professional, Virtual Drive 7 Professional, Trend Micro PC-Cillin
DODATKOWE: niezbędne przewody i przejściówki

SAPPHIRE X600 XT

- CENA: 830 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA
  ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław
  tel. (071) 324 05 00
- WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Sapphire
NAZWA: X600 XT
PROCESOR 3D: ATI X600 XT
PAMIĘĆ: 128 MB DDR
ZEGAR GPU/MEMORY: 500MHz/ 740MHz
MAGISTRALA: PCI Express x16
WYJŚCIA DVI: tak
WYJŚCIA WIDEO: tak (moduł ViVo)
WEJŚCIA WIDEO: tak (moduł ViVo)
OPROGRAMOWANIE: PowerDVD 5.0, PowerDirector, Redline Tweaker, Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time
DODATKOWE: przewody, przejściówki i rozgałęźnik ViVo

MIKE-L | NOWE, ALE NIEZBYT SZYBKIE...



MSI PCX 5750.

Sapphire X600 XT.

Na poprzednich stronach zamieściliśmy opis nowych technologii wprowadzanych przez firmę Intel. Jako że standardem na płytach głównych z podstawką LGA775 (pod procesor) jest również złącze PCI Express x16, przeznaczone dla kart graficznych, nie omieszkaliśmy sprawdzić nowych akceleratorów przeznaczonych właśnie dla tego złącza.

Wyniki porównania

Firma	MSI	MSI	Sapphire	Sapphire	ATI	ATI
Nazwa	PCX 5750	PCX 5750	X600 XT	X600 XT	X800 XT PE	X800 XT PE
Pamięć	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo	Standard	4 Antyalias/8 Anizo
3D Mark 2001 SE 330	12916	7536	15032	8937	19571	17289
3D Mark 03	3225	1840	4217	2206	11771	7152
UT 2003 - 1600 (Flyby/Botmatch)	67,99/49,32	33,98/27,05	87,93/66,83	34,23/28,48	221,13/75,70	189,49/75,50
Codecreatures	2287	1224	2403	1293	6381	5109
X-2 The Threat (1600)	21 719	10 815	27 143	11 858	64 571	46 608
Aquamark 2 (Min/Max/Avg)	17,9/76,7/30,6	7,4/34,5/12,8	0,9/86,5/35,2	0,9/39,1/17,0	0,9/126,8/88,1	0,9/101,8/74,3
Aquamark 3 (FPS/Triangles)	29,57/8901586	16,06/4835243	32,62/9820018	25,82/7771893	53,47/16096259	50,48/15194203
Farcry (1024/1600 Max Detail)	41,56/18,23	36,66/16,22	32,56/15,03	20,53/7,94	52,20/53,35	53,46/44,51

Karty graficzne PCI Express (MSI i Sapphire)

W DOŚĆ krótkim czasie mieliśmy okazję przetestować karty graficzne firm Sapphire - model X600 XT (ATI), oraz MSI - model PCX 5750 (Nvidia).

MSI PCX 5750 wykorzystuje lekko zmodyfikowany układ Nvidia 5700, który przystosowano do współpracy z magistralą PCI Express, modyfikacją jest tu widoczny poniżej GPU układ ze sporym radiatorem. To mostek HSI (High Speed Interconnect) i zapewnia on pracę z nową magistralą. ATI nie korzysta z dodatkowego interfejsu, gdyż wbudowany jest w sam akcelerator.

W pudełku, wraz z kartą MSI, otrzymujemy **bogaty pakiet oprogramowania** (gry URU, XIII, Prince of Persia 3D, 14-in-1 Games Collection oraz programy Photoshop Album SE3D, MSI 3D Desktop, Foreign Language Learning Machine, MSI 5.1 ChannelDVD Player, Restore It 3 Professional, Virtual Drive 7 Professional, Trend Micro PC-Cillin i inne), niezbędne przewody oraz **instrukcję obsługi – niestety bez polskiego tłumaczenia.**

W przypadku karty Sapphire w zestawie znajdziemy także **pakiet gier i programów** (PowerDVD 5.0, PowerDirector, Redline Tweaker, Splinter Cell, Prince of Persia: Sands of Time), zaś wśród przewodów **rozgałęźnik** pozwalający wykorzystać funkcję ViVo (wejście i wyjście sygnału wideo). Podobnie jak w przypadku produktu MSI, **nie ma polskiej wersji instrukcji.**

Ani jedna, ani druga karta nie są demonami wydajności. W sumie jednak wystarczą one do w miarę komfortowej zabawy grami, choć rekomendowałbym je do zastosowania raczej z 15-calowymi monitorami LCD lub 17-calowymi CRT. W rozdzielczości 1024 x 768 wydajność jest jeszcze w miarę przyzwoita. Karty na PCI Express w końcu wyprą te na AGP, więc niejako jesteśmy na nie "skazani". **|CDA|**

MSI PCX 5750

POWER 5 | DODATKI 7 | ECO 5

- (+) pracuje z magistralą PCI Express x16
- (+) bogaty pakiet programów i gier
- (−) niezbyt wysoka wydajność

www.msi-polska.pl

Sapphire X600 XT

POWER 6 | DODATKI 7 | ECO 5

- (+) mostek HSI zintegrowany w rdzeniu GPU
- (+) sporo dodatkowego oprogramowania
- (−) cena
- (−) średnia wydajność

www.sapphiretech.com

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 399 zł
DOSTARCZYŁ: Bestcom
tel. (061) 664 99 99

WWW.BESTCOM.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: AMD
NAZWA: Athlon XP 2500+ Mobile
PODSTAWKA: Socket A (462)
JĄDRO: Barton
MAGISTRALA: 133 MHz
MNOŻNIK: 14
ZEGAR: 1,87 GHz
ZASILANIE RDZENIA: 1.65 V
CACHE L1/L2: 128/512 KB
PROCES TECHNOLOGICZNY: 130 nm
MOC POBIERANA: do 68,3 W

MIKE-L | MOBILNY BARTON

Wyróżnienie za duże możliwości podkręcania i stabilną pracę przy zegarze wyższym od standardowego o ponad 34%.

AMD Athlon XP 2500+ Mobile

Kilka lat temu furorę robiły procesory z serii Celeron A, pracujące z zegarem 300 MHz. Były popularne z uwagi na przystępną cenę. Ale ważniejsza ich cecha to fakt, że mogły pracować z częstotliwością 533 MHz, bez specjalnego podnoszenia napięcia rdzenia i zmiany systemu chłodzenia.

OBECNIE niewiele jest procesorów oferujących podobne pokłady „ukrytej" mocy. Jednym z nich jest AMD Athlon XP 2500+ Mobile (jądro Barton), którego pierwotnym przeznaczeniem, zgodnie z nazwą, była praca w laptopach i notebookach. Jednak sprytni użytkownicy odkryli, że można go z powodzeniem włożyć do standardowych płyt głównych i będzie on bez problemu pracował ze zwykłym pecetem.

Procesor ten parametrami nie oszałamia, gdyż 14*133 MHz (mnożnik nominalny * taktowanie) daje jedynie 1862 MHz. Procesor o takim zegarze i szybszej magistrali możemy nabyć za mniejsze pieniądze. Należy jednak wziąć pod uwagę fakt, że wbudowane systemy oszczędzania poboru mocy zapewniają odblokowany mnożnik, a co za tym idzie - można poeksperymentować z ustawieniami taktowania. Na rynku są dwie wersje procesora, jedna z napięciem zasilania jądra 1,45 V i druga z 1,65 V. Niestety, w naszych sklepach w większości przypadków można zakupić tylko tę drugą wersję. Wyższe napięcie powoduje, że nie możemy go - w razie czego - zbyt wysoko podnieść, bo spowoduje to przegrzewanie się procesora, nawet po zainstalowaniu potężnego chodzenia.

Nasze eksperymenty wykazały, że procesor działa bez najmniejszych problemów z ustawieniami 12,5*200 MHz, **czyli zegarem 2500 MHz!!!** To prawie 35% wzrost szybkości zegara. Z wydajnością jest podobnie, choć w niektórych przypadkach wzrost jest większy, a to ze względu na wyższe taktowanie magistrali pamięci (z 2*133 = 266 MHz na 2*200 = 400 MHz). Aby wszystko działało jak należy, oczywiście pamięci powinny mieć możliwość pracy z takim zegarem, w przeciwnym razie będą się pojawiały błędy, a system nie będzie stabilny. Dalsze testy pozwoliły przekonać się, że można osiągnąć wyższe taktowania (12*212, 12.5*212, 13*200), lecz mimo podnoszenia napięcia system nie był na tyle stabilny, by można było bez obaw z nim pracować. 2500 MHz to zegar, przy którym wydajność jest już bardzo dobra, ilość wydzielanego ciepła może być rozproszona jedynie przez lepszy od podstawowych system chłodzenia, a i pamięci w większości przypadków powinny radzić sobie bez problemów.

Wyniki testów przeprowadzonych przy użyciu **płyty MSI K7N2 Delta-ILSR** i **pamięci KingMax DDR466** znajdziecie w tabelce.

Wyniki porównania

	Firma	AMD 2500+ Barton Mobile	Intel	Intel
	Nazwa	Podkręcony (12.5*200 MHz)	3,4E GHz (800 MHz)	3,4 GHz (800 MHz)
	Pamięć CACHE	512 KB L2	1 MB L2	512 KB L2
CacheMem 2.65	L1 (8KB - R/W)	21616,1/17883,2	25420,0/9470,4	25492,4/11350,7
	L2 (512 KB - R/W)	7394,5/7514,1	13585,6/9409,6	13693,9/11383,9
	Main Memory Speed (MB/s)	1836,6/1193,6	4547,7/1648,5	3610,8/1380,0
Crystal Mark	ALU	7849	11175	9219
	FPU	10914	11667	9767
	MEM	3660	8326	8730
Mbench 1.0	Access Latency (ns)	95.2	77.2	71.3
	Int	1480/1146	4521/1764	3452/1447
	MMX	1918/1265	4826/1759	3792/1449
	SSE	1713/3170	5472/4271	4764/4283
Super Pi	1M / 2M / 4M / 8M (s)	39/93/192/428	40/95/196/436	42/101/209/466
ScienceMark 2.0	Cipher (MB/s / Time)	132,46/11,52	113,81/13,41	117,65/12,97
	SGEMM (SSE/3DNow!/ Compiled)	4531,34/5841,53/ 2077,56	7054,54/X/ 1445,94	7850,58/X/ 1791,07
	DGEMM SSE2 Scalar	x	1343.01	1453.67
	DGEMM SSE2 Packed	x	4189.58	3934.83
	DGEMM Compiled	1716.87	1507.34	1827.5
	DGEMM Assembly x87	3536.43	2637.1	2165.02
	Memory L1	21743.76	x	18731.87
	Memory L2	6704.77	x	21276.44
	Memory	2761.57	4561.71	4228.19
PC Mark 04	Default	4153	5127	5139
3D Mark 2001 SE	Default	11521	12854	12828
3D Mark '03	Default	3471	3551	3542
X2 The Threat	640x480 / 32 bit	51.48	65.197	64.951
UT 2003	640x480 Flyby/ Botmatch	225,91/76,28	254,55/85,98	255,85/87,40
SiSoft Sandra 2004	CPU Arithmetic	10361/3918	9343 / 3963/ 7221	10727 / 4310/ 7609
	CPU Multi-Media	23569/25120	24293/32132	26352/37239
	Memory Bandwidth	2860/2740	4988/4987	4976/4975
Performance Test 5	Integer	178.5	291.9	337.5
	Floating	395.2	336.8	352
	MMX	312.6	318.9	290.7
	SSE/3DNow!	127.5	199.5	218.7
	Compression	2351.2	2143.1	2679.7
	Encryption	11.5	12.5	11.7
	Image Rotating	164.7	205.1	229.8
	String Sorting	822.3	916.2	872.3
	Mark	460.5	530	557.7
	Passmark Rating	127	143.1	150.6

Myślę, że ten procesor można z czystym sumieniem polecić wszystkim tym, którzy myślą o rozbudowie systemu komputerowego wykorzystującego procesory AMD Athlon XP. Niedługo zaprezentujemy możliwości nowych konstrukcji konkurencyjnego Intela, a mianowicie Celeronów D, które podobno też mają spory zapas mocy do wykorzystania. **|CDA|**

Athlon XP 2500+ Mobile

+ ogromne możliwości przetaktowywania przy standardowym zasilaniu
+ niezbyt wielki pobór mocy

− wymaga stabilnego zasilania (najtańsze płyty mogą mieć problemy)

www.bestcom.com.pl

POWER 8 | DODATKI | ECO 9

CENA: 899 zł
DOSTARCZYŁ: INTONEO, ul. Wrocławska 2a, 01-490 Warszawa, poland.iriver.com
WWW.IRIVER.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: iRiver
NAZWA: SlimX (iMP-550)
OBSŁUGIWANE FORMATY: MPEG 1/2/2.5 Layer 3, WMA, ASF, Ogg
BIT RATE: 8 kbps-320 kbps, VBR
TAGI: ID3 V1 Tag, ID3 V2 2.0, ID3 V2 3.0, ID3 V2 4.0
WYMIARY: 128x136x13,7 mm
WAGA: 145 b (bez akumulatorów)
DYKTAFON: nie ma
CZAS ODTWARZANIA: do 45 godzin (w samochodzie z adapterem do 15 godzin)
ZASILANIE: 2*akumulatory 1450 mAh lub 2*baterie AA lub zasilacz sieciowy
INNE: możliwość uaktualniania oprogramowania, futerał, pilot przewodowy

TECH-NICK | PŁASKIE, MAŁE, GRA I NIE BUCZY...

Wyróżnienie za świetną jakość dźwięku, kompaktowe gabaryty i spore możliwości (w tym tuner radiowy).

Odtwarzacz niemal doskonały.

iRiver SlimX (iMP-550)

W kilku ostatnich numerach CD-Action prezentowaliśmy odtwarzacze MP3 wykorzystujące jako nośnik danych wbudowaną pamięć flash. Tym razem mamy zamiar przedstawić naszą opinię na temat przenośnego odtwarzacza CD-Audio i plików muzycznych zapisanych na płytach CD-R/RW.

IRIVER SLIMX (iMP-550), bo o nim mowa, to bardzo niepozorny rozmiarami (13,7 mm grubości, 128 x 136 szerokości i długości, waga to 145 g – bez baterii) odtwarzacz radzący sobie równie dobrze z płytkami CD Audio, jak i nośnikami CD-R/RW, z zapisanymi plikami MPEG 1/2/2,5 Layer 3, WMA i ASF. Aby odtwarzanie nie było przerywane wstrząsami, urządzenie wyposażono w spory bufor pamięci w przypadku skompresowanej muzyki wystarczający na przechowanie do 900 sekund utworu i 80 lub 320 sekund (z kompresją sygnału) dla CD Audio.

Mocy urządzeniu dostarczają **dwa prostopadłościenne akumulatory o pojemności 1450 mAh każdy**, zasilacz sieciowy (pozwala naładować akumulatory bez wyjmowania ich z urządzenia) oraz **dodatkowy moduł na 2 baterie AA**.

Do SlimX można podłączyć słuchawki, ale tylko przez dołączony moduł przewodowego pilota, gdyż to właśnie nim obsługujemy całe urządzenie. Ma on wbudowany czytelny podświetlany na niebiesko ekranik. Słuchawki to występujące w innych modelach **Sennheisery**, lecz tu już opatrzone logo iRivera.

Dzięki zastosowaniu trzech przełączników (można nimi ruszać na boki, jak również je wciskać), rozmieszczonych po bokach pilota, mamy możliwość sterowania wieloma funkcjami odtwarzacza, a także wygodnego nawigowania po opcjach menu.

Najnowsza wersja oprogramowania wewnętrznego do tego modelu (można nagrać plik na krążku CD, a po włożeniu **urządzenie samo uaktualni firmware**).

Okazało się, że dzięki temu ustawienia equalizera wzbogaciły się o podmenu Extreme 3D, DBE (Dynamic Bass Enhanecement), grę Wąż i pomniejsze usprawnienia (pewne funkcje inaczej posortowano w menu – bardziej intuicyjna obsługa).

Bardzo dobrą i przydatną funkcją urządzenia jest **wbudowany tuner radiowy!** Wyłapuje on bez problemu dostępne stacje radiowe i przydaje się, gdy odtwarzanie płytek nam się znudziło.

Na jednym komplecie akumulatorów i przy zastosowaniu słuchawek dołączonych przez producenta SlimX działał non stop około 40 godzin (głośność 30 na 40). Przy zastosowaniu przejściówki-kasety do odtwarzacza samochodowego czas ten drastycznie malał (12-15 godzin) i nie jest to winą jedynie samego adaptera, ale także wstrząsów na naszych polskich drogach.

Do jakości dźwięku nie mam większych zarzutów, gdyż zależy ona od odtwarzanego materiału. Utwory skompresowane najnowszymi wersjami kodeków, a także wysokimi wartościami bitrate nie odstają jakością od oryginalnych krążków CD, z których powstały. Oczywiście Audiofile mogą mieć tu coś do powiedzenia, ale napiszę tylko, że znajomy muzyk wypowiadał się bardzo przychylnie o nasyceniu tonów i czystości przekazu. ;-)

iRiver SlimX (iMP-550) mogę polecić każdemu, kto ceni funkcjonalność, jakość i urządzenia, i odtwarzanego przezeń dźwięku, a także dlatego, że jedyne, czego trochę mi tu brakowało, to dyktafon. Nie ma jednak rzeczy doskonałych. **|CDA|**

iRiver SlimX (iMP-550)

- \+ doskonała jakość dźwięku
- \+ bardzo dobre słuchawki
- \+ liczba obsługiwanych formatów
- \+ radio
- \+ funkcjonalny pilot
- − brak dyktafonu
- − brak zasilacza samochodowego

POWER	DODATKI	ECO
9	7	7

www.intoneo.com

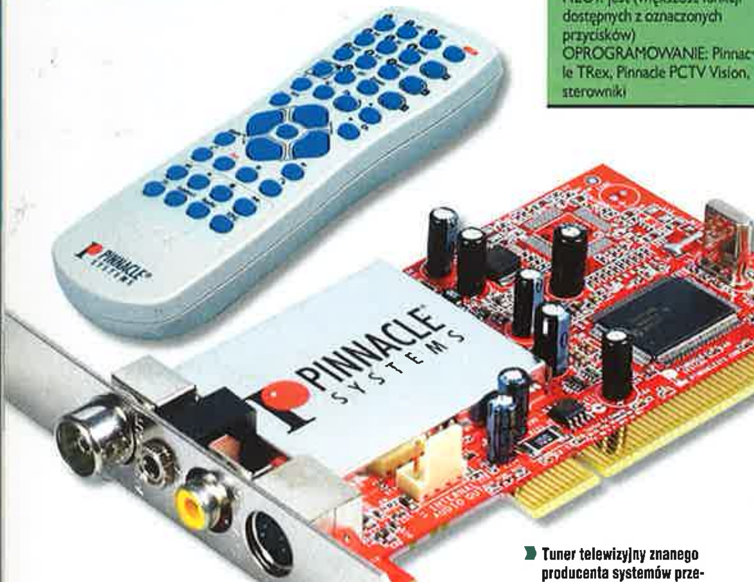
POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Powrót do szkoły!
MANTA
Shark
MM20
Communication Headset
Lekkie słuchawki multimedialne z mikrofonem i potencjometrem na kablu zaopatrzonym w wygodny klips. Pałąk z wytrzymałego plastiku i nauszniki z gąbki.
3d Ball Mouse with Blue Led
Myszka PS/2 z pancerzykiem świecącym błękitnym światłem, doskonała dla prawo- i leworęcznych. Wysoka rozdzielczość: 800 dpi. Żywotność klawiszy: ponad 1.000.000 kliknięć. Zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2000/XP. Pięcioletnia gwarancja.
Top Optical Mouse
Myszka PS/2 dla prawo- i leworęcznych o rozdzielczości 600 dpi. Zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2000/XP.
MM17
Professional Microphone
Mikrofon multimedialny ze stabilną podstawą i elastycznym, metalowym ramieniem, pozwalającym na dogodne ustawienie.
Pasmo przenoszenia: 20~16 kHz. Czułość+58dB +2dB
MM10
Microphone System
Współpracujący zarówno z systemem Mac jak i wszystkimi Windows PC. Prosty i szybki montaż. Stabilna podstawa. Elegancki wygląd, kolor biały.
MM35
Lightweight Digital Stereo Backphone
Lekkie słuchawki multimedialne z umieszczonym na kablu mikrofonem oraz potencjometrem. Pałąk z wytrzymałego plastiku i nauszniki z miękkiej skóry.
PC Top Mouse
Myszka PS/2 dla prawo- i leworęcznych o rozdzielczości 600 dpi, zgodna z Windows 9X/ME/NT4.0/2000/XP.
Multimedia Keyboard
Klawiatura PS/2 ze standardowym układem klawiszy, wzbogacona o klawisze multimedialne i internetowe.
MM80
Speaker System
P.M.P.O. - 80 Wat. Dwukanałowy wzmacniacz stereo pozwalający na uzyskanie najwyższej jakości dźwięku. Niezależne zasilanie. Kontrola natężenia głosu. Wejście słuchawkowe i ekranowanie. Dostępne w wersji czarnej i białej.
Manta Office Keyboard
Klawiatura multimedialna kompatybilna z Windows 95/98/NT/2000/Me/XP oraz w 100% z Office XP. Dodatkowe klawisze funkcyjne umożliwiające bezpośredni dostęp do Internetu i pakietu Office (Word, Excel, Kalendarz) oraz zapewniające kontrolę aplikacji multimedialnych. Podłączenie (combo: USB lub P/S2). Dostępna w trzech kolorach.
Japan Technology Inside
MM100
Speakers System
Ekranowane, aktywne głośniki multimedialne o mocy. P.M.P.O. - 100 Wat z dwukanałowym wzmacniaczem stereo i tunelem powietrznym poszerzającym basy. Pasmo przenoszenia: 20Hz - 20kH. Kontrola natężenia głosu i zasilania. Wejście słuchawkowe.
Produkty dostępne w halach Makro
MANTA Multimedia Sp. z o.o.
kontakt: tel.: +48 22 332 34 50, fax: +48 22 332 34 60

- CENA: 339 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA
ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław, tel. (071) 324 05 00
- PODOBNE: MSI TV@nywhere Master #9/2003
- WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Pinnacle
NAZWA: PCTV Stereo
TUNER: analogowy
WEJŚCIA: antenowe, wideo (Chinch, S-Video)
WYJŚCIA: audio (stereo mini-Jack, wewnętrzne złącze audio)
PILOT: jest (większość funkcji dostępnych z oznaczonych przycisków)
OPROGRAMOWANIE: Pinnacle TRex, Pinnacle PCTV Vision, sterowniki

TECH-NICK | TV DO KOMPUTERA



Tuner telewizyjny znanego producenta systemów przechwytywania obrazu.

Pinnacle PCTV Stereo

Tuner TV zamontowany w komputerze z powodzeniem zastępuje telewizor, radio i magnetowid. Najchętniej korzystają z niego studenci i osoby, dla których ważniejsze jest miejsce w pokoju (brak odbiornika telewizyjnego) niż wielkość ekranu.

PINNACLE to firma znana przede wszystkim z różnorakich systemów sprzętowo-programowych do przechwytywania i obróbki sygnału wideo. Firma ta produkuje także dość dobrze zaprojektowane, i z dobrym oprogramowaniem, karty tunerów telewizyjnych.

Pinnacle PCTV Stereo to niepozorny rozmiarami, lecz **całkiem funkcjonalny tuner telewizyjny**. Zastosowano w nim dość wydajną i nowoczesną głowicę analogową. System ten oferuje możliwość przechwytywania sygnału wideo oraz stacji dostępnych z anteny oraz kabla. Dźwięk stereofoniczny jest tu standardem, który przez urządzenie obsługiwany jest raczej bezproblemowo. Oprogramowanie można uaktualnić tak, aby obsługiwało ono system kodowania MPEG-2 (standard w DVD), co miewa niebagatelne znaczenie przy wykorzystaniu urządzenia jako „magnetowidu cyfrowego".

Oprogramowanie umożliwia tu nie tylko wyświetlanie programów telewizyjnych, obrazu wideo czy też jego przechwytywanie, ale także **obsługę systemu TimeShift** (jednoczesne nagrywanie i odtwarzanie materiału) oraz ustawienia „magnetowidu" na konkretną godzinę i program (kanał).

Całością sterujemy pilotem, który mimo dużej liczby przycisków jest niezbyt funkcjonalny. Małe zróżnicowanie wielkości klawiszy, jeden kolor (granatowy) i bardzo małe opisy (skróty i symbole) sprawiają, że obsługa karty i aplikacji za jego pomocą nie jest zbyt przyjazna użytkownikowi, nawet po dłuższym obcowaniu z nim – po prostu trudno się doń przyzwyczaić.

Cena zestawu nie jest nadzwyczajna. Za podobną kwotę można nabyć alternatywne konstrukcje, choć także niepozbawione wad.

Pinnacle PCTV Stereo jest ciekawą propozycją, aby jednak się na nią zdecydować, trzeba najpierw przetestować jej opcje oraz obsługę i porównać z konkurencją. Osobiście wybrałbym karty z cyfrowym tunerem i bardziej funkcjonalnym pilotem. **|CDA|**

Pinnacle PCTV Stereo
⊕ dobrej jakości obraz
⊕ niezłe oprogramowanie
⊖ mało funkcjonalny pilot
⊖ cena troszkę za wysoka

POWER	DODATKI	ECO
5	5	5

www.pinnaclesys.com

- CENA: 1354 zł
- DOSTARCZYŁ: AB SA
ul. Kościerzyńska 32, 51-416 Wrocław
tel. (071) 324 05 00
- WWW.AB.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Ronin
EKRAN: TFT 7"
GŁOŚNIKI: wbudowane stereofoniczne
PILOT: tak
KOMPATYBILNOŚĆ FORMATÓW PŁYT: DVD, VCD, SVCD, CD, MP3, CD-R, CD-RW
KOMPATYBILNOŚĆ PLIKÓW: DVD, MP3, Kodak Picture CD (JPEG)
WYJŚCIA WIDEO: S-Video (miniJack), Composite (miniJack)
WEJŚCIA WIDEO: S-Video (miniJack), Composite (miniJack)
WYJŚCIA AUDIO: optyczne (5.1), analogowe-elektryczne stereo (miniJack)
WEJŚCIA AUDIO: analogowe-elektryczne stereo (miniJack)
FUNKCJE AUDIO: Dolby Downmix Dual Channel, 3D Surround (Virtual Surround), Smart EQ (7 różnych efektów dźwiękowych - rock/ pop/ live/ dance/ techno/ classic/ soft)
OBSŁUGIWANE SYSTEMY WIDEO: PAL i NTSC
DODATKOWE FUNKCJE WIDEO: 12-bitowe dekodowanie sygnału wideo, wybór kamery, 3-poziomowy zoom DVD
FORMAT OBRAZU: 4:3 lub 16:9

MACIEK JAKUBSKI | W SAM RAZ NA WAKACJE

Przenośny zestaw do oglądania filmów i słuchania muzyki.

Ronin M280

To, co wydawało się do niedawna wymysłem pisarzy s.f., staje się właśnie rzeczywistością. Jeszcze kilka lat temu odtwarzacze DVD były zjawiskiem nadprzyrodzonym - dziś możemy zabrać na wakacje przenośne urządzenie tego typu.

NIE TYLKO odtwarzacz DVD, bo **Ronin M280** to urządzenie wielofunkcyjne. Odtwarza płyty CD, CD-R, CD-RW, VCD, SVCD, DVD, DVD-R,DVD-RW oraz obsługuje formaty MPEG-1, MPEG-2, MP3, JPEG i oczywiście muzykę z płyt audio. Dodatkowo M280 ma wyjścia, dzięki którym **możemy podłączyć do niego PlayStation 2 albo Xboxa**. W skład zestawu wchodzi wyświetlacz TFT LCD o przekątnej 7 cali. Wbrew pozorom taki niewielkich rozmiarów wyświetlacz oferuje całkiem dobrą jakość obrazu. Obok wyświetlacza zamontowano dwa głośniczki. Nie imponują one i raczej polecałbym podłączenie do zestawu słuchawek niż korzystanie z tychże głośników. M280 uzbrojony został w baterię, która **wystarcza na około 2,5 godziny odtwarzania** (można dokupić pojemniejszą). Nie jest to zbyt dużo, jeśli wybieramy się w dłuższą podróż (np. z Wrocławia nad morze) i weźmiemy pod uwagę fakt, że mniej więcej tyle trwa jeden film. W pudełku na szczęście jest ładowarka, choć niestety nie da jej się użyć w samochodzie. Dlatego optymalnym rozwiązaniem jest oglądanie filmów gdzieś, gdzie możemy podpiąć M280 do zwykłego gniazdka. Lepiej zaopatrzyć się w adapter zasilający urządzenie z gniazdka zapalniczki (nie ma go w zestawie, a kosztuje on 29 zł).

Zaletą urządzenia jest natomiast to, że sprzęt ten nie ma problemów z czytaniem płyt ze wszystkich regionów. **Bardzo dobry jest tu również system sterowania.** Zarówno przyciski na samym zestawie, jak i płaski oraz małych gabarytów pilot pozwalają na wybór menu, języka i kilku innych pożytecznych funkcji. Na pewno M280 to fajne urządzenie, przydatne, kiedy musimy gdzieś wyjechać, a trudno nam się rozstać z ulubionymi płytami audio czy DVD. Jednak przydałoby się, aby bateria była mocniejsza, a dźwięk lepszy. Głośniki zamontowane w zestawie są naprawdę kiepskie. **|CDA|**

Ronin M280
⊕ wielofunkcyjny
⊕ przenośny
⊕ dobra cena w porównaniu do podobnych produktów
⊖ bateria wystarcza na maks. 2,5 godziny odtwarzania filmu (z muzyką jest lepiej)

POWER	DODATKI	ECO
8	8	7

www.ronin.ab.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

Pracuj lub oglądaj

HD772V 17"

Kontrast	450:1
Jasność	350 cd/m²
Czas reakcji	16 ms
Kąty widzenia	170/170°
Głośniki stereofoniczne	2 x 2,5W

Monitory MAG HD572V i HD772V to nie tylko panele LCD, potrafią bowiem pracować jako autonomiczne, niezależne od komputera telewizory. Mnogość wyjść i wejść audio/video to dowolność konfiguracji tych LCD-TV z innymi urządzeniami, np. odtwarzaczem DVD lub magnetowidem (S-Video, Composite Video, Line in/out, Audio in, D-Sub15 oraz DVI). Model **HD772V** jest dodatkowo chroniony przez AREC2 MAGic FILTER – sześciowarstwowy filtr szklany opatentowany przez firmę MAG innovision.

www.magi.com.pl

MAG INNOVISION

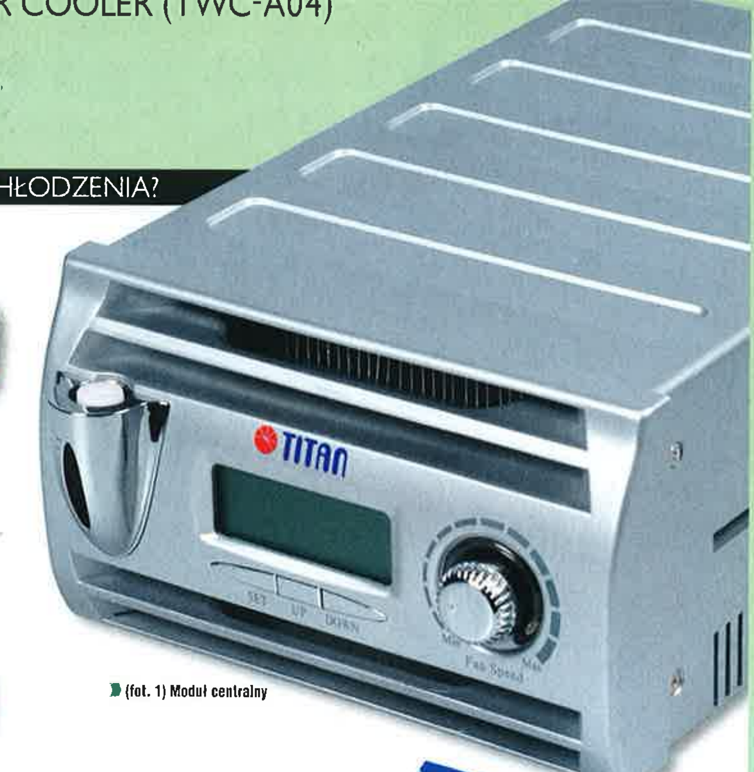
CZĘSTOCHOWA ENTERPRISE, ul. Wały Dwernickiego 11 paw. 17 i 18, (34) 365 23 07;
GLIWICE KOMPOL Computer Systems, ul. Pszczyńska 56, (32) 238-82-29;
KATOWICE CEI Robert Konarzewski, Pl. Grunwaldzki 8-10/45, (32) 782 64 64;
KONIN KEYNET COMPUTERS, ul. 1 Maja 13, (63) 245 76 54, 245 75 54;
KRAKÓW INFO-COM, ul. Nowowiejska 1/5, (12) 633 14 18;
KRAKÓW POWER, ul. Batorego 4, (12) 632 96 77 (79);
LEGNICA ALEX STEFANOWSCY S.J., ul. Wrocławska 183, (76) 85 666 00, 85 666 01;
ŁÓDŹ BP SYSTEMY, ul. Piotrkowska 199, (42) 636 40 40;
NOWY TARG AND COMPUTERS, ul. Kazimierza Wielkiego 16, (18) 264 62 24;
RZESZÓW CENTRUM QUATRO, ul. Matejki 22, (17) 853 51 63, 853 26 27;
RZESZÓW OPTEAM SA, ul. Lisa-Kuli 3,(17) 852 01 35, 853 28 77, (800) 13 00 66;
ŚWINOUJŚCIE COMPUTER, ul. Bohaterów Września 13, (91) 321 02 84, 322 39 79;
TORUŃ PULSAR SYSTEM, ul. Wyszyńskiego 19, (56) 645 45 60, 645 88 54;
WŁOCŁAWEK SAMBA-AnaCom, ul. Polna 101, (54) 232 66 33;
WROCŁAW KEN TECHNOLOGIE INFORMATYCZNE, Plac Strzelecki 20, (71) 793 71 30 do 36
ZIELONA GÓRA PROFESSIONAL COMPUTER TECHNOLOGY PCT, ul. Francuska 52, (68) 324 09 50;

CENA: 750 zł
DOSTARCZYŁ: Action Sp. z o.o. ul. Dawidowska 10, 02-800 Warszawa tel. (022) 332 16 00
WWW.ACTION.PL

MIKE-L | WODNY TYTAN CHŁODZENIA?

(fot. 5) Blok GPU

(fot. 4) Blok CPU



(fot. 1) Moduł centralny

MODUŁ CENTRALNY
WYMIARY: 149,5 x 42,7 x 85,5 mm
POBÓR PRĄDU: 0,11-0,23 A
POBÓR MOCY: 1,32-2,76 W
OBROTY WENTYLATORA: 1300-2900 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: 24,7-52,6 CFM
GŁOŚNOŚĆ: 23-34 dBA

POMPA
POBÓR PRĄDU: 0,24 A
POBÓR MOCY: 1,2 W
OBROTY: 1600 RPM

DODATKOWA CHŁODNICA
WYMIARY: 94,7 x 86,47 x 76 mm
POBÓR PRĄDU: 0,1-0,135 A
POBÓR MOCY: 1,2-1,62 W
OBROTY: 2300-2800 RPM
PRZEPŁYW POWIETRZA: 30,06-35,48 CFM
CIŚNIENIE STATYCZNE: 2,83 mm H2O-3,61 mm H2O
GŁOŚNOŚĆ: 21-27 dBA
ZAPINKI: chipsety, karty graficzne i procesory (Socket 478, Socket A)
Dodatkowo: uszczelki silikonowe, metalowe zabezpieczenia przewodów silikonowych, płyn przeciw kamieniowi i utlenianiu się metalu, pasta termoprzewodząca, czujnik temperatury, przejściówka-śledź, przedłużacze, strzykawka, blaszki reklamowe, silikonowe nóżki dla modułu centralnego
PRZEWODY SILIKONOWE: 6 sztuk z „nakrętkami"

(fot. 9) Dodatkowa chłodnica

Ozdobne blaszki

(fot. 2) Prepearat antykamieniowy

Pasta termoprzewodząca

Titan Water Cooler (TWC-A04)

Do chłodzenia wodnego staramy się przekonać tych czytelników CDA, którzy pragną mieć wydajny system chłodzenia podzespołów przy jednoczesnym niezbyt dużym hałasie generowanym przez komputer. Kilkanaście miesięcy temu prezentowaliśmy zamykany w obudowie system Aquarius firmy Megabajt, kilka numerów temu (#6/2004) zestaw wewnętrzno-zewnętrzny CPC.

Tym razem zaprezentujemy system, który jest nową konstrukcją tajwańskiego producenta, znanego u nas z tanich i wydajnych wentylatorów, czyli firmy Titan.

Titan TWC-A04 dostarczany jest w estetycznej „walizeczce" z kartonu, wyłożonej wewnątrz gąbką. Każdy podzespół umieszczony jest w osobnym woreczku oznaczonym literą. Dzięki temu podczas montażu zestawu nie zapomnimy o niczym ani też nie jesteśmy zmuszeni do dobierania elementów metodą eliminacji, gdyż w instrukcji przewidziano kilka sposobów montażu systemu wodnego chłodzenia i każdy **opisany jest krok po kroku.**

Postaram się teraz przybliżyć zawartość walizki, jak i możliwości wykorzystania zestawu.

Podstawą całości są **moduł centralny** (fot. 1), który zawiera zbiornik płynu (woda + środek zapobiegający utlenianiu się elementów i osadzaniu kamienia – fot. 2), **chłodnica z wentylatorkiem**, którego prędkość obrotowa regulowana jest potencjometrem, a także **wyświetlacz** pozwalający na kontrolę pracy zestawu. Moduł ten można wykorzystać na dwa sposoby. Pierwszy to zamontowanie go w dwóch zatokach dla napędów 5,25" lub zupełnie na zewnątrz komputera. W tym drugim przypadku należy wykorzystać odpowiednią przejściówkę-śledź, z zamontowanymi złączami do przepływu płynu i dostarczania zasilania do modułu oraz przedłużenia **czujnika temperatury** (fot. 3). Ten ostatni ma za zadanie monitorować poziom nagrzewania się dowolnego elementu w komputerze, lecz radziłbym zastosować go albo do karty graficznej, albo procesora.

Do odprowadzenia ciepła z procesora lub karty graficznej służą bloki wodne, odpowiednio dla CPU (fot. 4) i GPU (fot. 5). Całość łączona jest silikonowymi przewodami (fot. 6), których końcówki można dowolnie zarabiać, czyli regulować długość przewodów. Poszczególne elementy łączy się z przewodami nakrętkami i uszczelkami (małe czerwone krążki - fot. 7).

Bloki wodne łączymy z płytami głównymi i kartami graficznymi za pomocą stosownych zapinek (fot. 8).

Bardzo ciekawym pomysłem jest w tym przypadku **dodanie drugiej chłodnicy**, najczęściej montowanej pomiędzy blokiem procesora a blokiem karty graficznej (fot. 9). W obudowie, najlepiej umieścić ją w otworze przygotowanym dla dodat-

(fot. 6) Silikonowe przewody

(fot. 3) Czujnik temperatury

Zapinki

(fot. 7) Uszczelki

(fot. 8) Zapinki GPU, CPU

Zapinki Chipset

Strzykawka

kowego wentylatora (otwór znajduje się zazwyczaj pod zasilaczem). Jego obroty regulowane są przez moduł centralny i czujnik temperatury. W module oznacza się temperaturę graniczną, powyżej której włączają się wyższe obroty wentylatora.

Przed instalacją podzespołów **należy odpowietrzyć układ**, oczywiście po dolaniu wody destylowanej lub demineralizowanej, wraz ze środkiem dołączonym do zestawu. Po włączeniu zasilania należy potrząsać przewodami i blokami (kręcąc nimi w różne strony) tak, by pozbyć się bąbelków powietrza. Jeśli tego nie zrobimy, układ może się „zatkać", woda nie będzie się przemieszczała, a to może spowodować przegrzanie procesora lub układu 3D. Po odpowietrzeniu można zamontować bloki w odpowiednich miejscach.

System Titan Water Cooler (TWC-A04) działa całkiem poprawnie i bez problemu daje sobie radę z tandemem: AMD XP 2500+ (Mobile Barton) podkręconym o ponad 38% i kartą graficznej GeForce 5900 Ultra. W stanie spoczynku całość miała około 35 stopni C, a po 2 godzinach gry w Painkillera około 43 stopnie C. Przyznam, ze brakowało tylko jeszcze jednego kontrolera temperatury - tak aby można było sprawdzać na bieżąco temperaturę procesora i karty graficznej. Bezpośredni link do strony producenta to <cdaction.pl/?x=19>. **|CDA|**

Titan Water Cooler (TWC-A04)

⊕ montaż wewnątrz lub na zewnątrz komputera
⊕ dodatkowa chłodnica
⊕ kompatybilność z większością platform CPU, GPU, a także chipsetami

⊖ tylko jeden czujnik temperatury
⊖ cena

POWER	DODATKI	CENA
8	8	6

www.titan-cd.com

- CENA: 300 zł
- DOSTARCZYŁ: Doro Atlantel Sp. z o. o.
ul. Bulamia 5, 31-222 Kraków
tel. (012) 415 45 57
- WWW.DORO.ATLANTEL.PL

PRODUCENT: Doro
NAZWA: PMR 512 + A-Pack
WYMIARY: 97 x 53 x 33 mm (z anteną długość wynosi 160 mm)
ZASIĘG: do 3 km
CZAS PRACY: 120 godzin (spoczynek), do 5 godzin ciągłej pracy
KANAŁY: 8 (do każdego 38 podkanałów)
DZWONKI: 10
ZASILANIE: akumulator NiMH 4,8 V 600 mHh (2 sztuki w zestawie) lub 4* bateria AAA
DODATKOWE: ładowarka stacjonarna z zasilaczem, 2*etui (sztuczna skóra + silikon), słuchawki douszne

MIKE-L | NIE TRAĆ „POLA" I KASY

Krótkofalówki łączą bezpłatnie.

Doro PMR 512

Kiedy wyjeżdżamy w teren lub na wycieczkę, zabieramy ze sobą telefony komórkowe. Są one przydatne, gdy każda z osób, lub ich grupa, udaje się w ulubione miejsca, także w przypadkach, gdy kilkoma samochodami musimy skręcić w zjazd znany tylko jednemu kierowcy.

W tego typu sytuacjach lepszym i dużo tańszym rozwiązaniem staje się krótkofalówka.

Zestaw **Doro PMR 512** pozwala na połączenie między dwoma osobami (grupami). W opakowaniu znajdziemy dwa urządzenia bez dodatkowych akcesoriów, takich jak akumulatory, ładowarka, etui (sztuczna skóra + silikon) i słuchawki douszne z mikrofonem. Zestaw dodatkowy nosi nazwę **PMR A-Pack**.

Krótkofalówki można bez problemu zasilić czterema bateriami AAA lub wspomnianymi akumulatorami. Testy przeprowadzaliśmy właśnie na akumulatorach rozładowanych do zera i naładowanych „do pełna". Czas pracy przy sporadycznych połączeniach (kilka kilkunastosekundowych na godzinę) wahał się w granicach 30-48 godzin, w zależności od odległości, w jakiej znajdowały się krótkofalówki.

Maksymalna odległość wyniosła niemal 3 km w linii prostej. W przypadku około 2 km i gdy osoby przebywały w domach (grube ściany, las i budynki) połączenia były nadal bezproblemowe. W mieście zasięg zmniejszał się do około 1-1,5 km.

Użytkownik ma możliwość wyboru jednego z 10 dzwonków, co przydaje się, gdy krótkofalówki mają więcej niż 2 osoby. Aby nie zakłócać pracy innym osobom (sprzęt pracuje na ogólnodostępnym paśmie 446 MHz), mamy możliwość wyboru jednego z 8 kanałów, a dla każdego z nich dodatkowo jednego z 38 podkanałów. Przy pierwszych próbach weszliśmy na kanał panów z budowy (obsługa dźwigu), za co ich serdecznie przepraszamy. ;-)

Doro PMR 512 to sprzęt przydatny w specyficznych zastosowaniach, ale i do komunikacji pomiędzy przyjaciółmi też może się okazać tańszy niż komórka czy telefon stacjonarny. **|CDA|**

Doro PMR 512

- ⊕ zerowe koszty połączeń
- ⊕ spory zasięg
- ⊕ 8 kanałów z 38 podkanałami
- ⊕ akumulatory i ładowarka
- ⊖ jeden nadaje, reszta słucha
- ⊖ budynki itp. znacznie ograniczają zasięg (w mieście)

POWER	DODATKI	ECO
8	7	6

www.doro.atlantel.pl

- CENA: 347 zł
- DOSTARCZYŁ: Logitech Polska
- WWW.LOGITECH.COM

DANE TECHNICZNE
WTYCZKI: USB, PS2
PRZEJŚCIÓWKA: USB-PS2
POŁĄCZENIE: bezprzewodowe - radiowe
PODKŁADKA POD NADGARSTKI: tak
MYSZKA: optyczna, 4 przyciski (w tym rolka)
ZASILANIE: 2x2 baterie AA
DODATKOWE: 5 lat gwarancji, CD ze sterownikami
WYMAGANIA: Windows 98SE/2000/Me/XP

SECTOR | STUKADEŁKO

Tylko dlaczego odbiornik jest czarny?

Maszynka do pisania

Godziny spędzone przed komputerem nie zawsze negatywnie wpływają tylko na oczy – równie mocno „obrywają" nasze ręce.

Tak to niestety jest, że po długim pisaniu tekstu nasze ręce stają się obolałe, palce zdrętwiałe i dodatkowo doskwiera delikatny ból w nadgarstkach. Takie właśnie dolegliwości można uzyskać po długogodzinnym stukaniu w klawirkę.

Logitech Cordless Desktop Express może być rozwiązaniem tych bolączek. Klawiatura ta w większości została wykonana z białego, przyjemnego w dotyku plastiku. **Wszystkie przyciski są płaskie**, a ich skok niewielki, co jest dużym plusem podczas pisania tekstu. Niestety blok klawiszy funkcyjnych i sterowania został „dogłębnie" zmieniony. **Przycisk Delete charakterystycznie wydłużono**, a strzałki przeniesiono bardziej w lewo. Przyciski funkcyjne zostały oddzielone i pogrupowane, podobnie jak w poprzednich konstrukcjach klawisze dodatkowe. Co jednak gorsza, przycisk ESC również przydzielono do linii tych funkcyjnych.

Mimo że na klawiaturze pisze się przyjemnie, niestety wszystkie te zmiany doprowadzały mnie do szewskiej pasji. Obawiam się, że osoba, która przez większość życia miała do czynienia ze „standardowym" układem klawiszy, będzie miała ogromne problemy z przyzwyczajeniem się do takiego właśnie układu. Oczywiście po przyzwyczajeniu się nawet pisanie poematów staje się czystą przyjemnością. W zestawie z urządzeniem znajduje się również myszka. Jest ona dobrze wyprofilowana, bez dodatkowych kształtnych „ekstrawagancji". Wyposażona została w **4 przyciski (w tym rolka)**. Urządzenie pracuje bezproblemowo właściwie na każdej powierzchni.

Podsumowując - **osobiście nie kupiłbym tego modelu klawiatury** – jest zbyt „zamieszana". Jednak dla osoby, która nie jest tak przyzwyczajona do standardowego układu klawiszy, będzie to bardzo dobry wybór. **|CDA|**

Logitech Cordless Desktop Express

- ⊕ wysoka jakość wykonania
- ⊕ miękka praca klawiszy
- ⊕ blok z rolką i przyciskami do przeglądarki
- ⊕ mały skok klawiszy
- ⊖ zmieniony układ klawiszy
- ⊖ czarny odbiornik radiowy

POWER	DODATKI	ECO
8	2	6

www.logitech-sklep.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

CENA: 119 zł
DOSTARCZYŁ: Manta Multimedia
PODOBNE: Creative Desktop 8000 #6/2004
WWW.MANTA.COM.PL

MQC | SŁABIUTKO...

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Manta Multimedia
NAZWA: Euro Office XP
GWARANCJA: 2 lata
KLAWISZE OPCJI: 52, podzielone na 4 bloki:
- multimedia
- nawigacja WWW
- aplikacje biurowe (Word, kalkulator, etc.)
- nawigacja w tekście (kopiowanie, zaznaczanie)
DODATKOWE: możliwość zmiany działania klawiszy funkcyjnych

Wygląda oryginalnie, ale do pełnej funkcjonalności jej daleko.

Manta Euro Office XP

Im bardziej doświadczony użytkownik komputera, tym mniej potrzebuje dodatkowych „ułatwień" na klawiaturze, skoro wszystkie funkcje spokojnie można uzyskać za pomocą kombinacji klawiszy. Testowany przeze mnie model jest zatem przeznaczony tylko dla tych, którzy przygodę z komputerem dopiero zaczynają.

EURO OFFICE XP firmy Manta to sprzęt daleki od ideału. Polecić go mogę właściwie tylko początkującym urzędniczkom, które nie wiedzą, do czego służą kombinacje Ctrl + C i Alt + F4. Użytkownikom bardziej **zaawansowanym zdecydowanie tę klawiaturę odradzam.**

Jedną z jej niewątpliwych zalet jest cicha praca - **klawisze są „miękkie", podczas pisania nie słychać zbytnio stukotu.** Poza tym oferuje ona klawisze uruchamiające programy pakietu Office (stąd nazwa klawiatury). W sumie tych **dodatkowych jest 52,** z czego tylko 12 da się skonfigurować. Jeśli więc nie korzystasz z Internet Explorera, klawisze do nawigacji po stronach WWW na nic ci się nie przydadzą. (Za to te multimedialne działają nie tylko z WMPlayerem, ale również z Winampem, choć w tym przypadku nie działa przycisk pauzy.)

Co gorsza, żadnych dodatkowych klawiszy nie można tu wyłączyć. Jest to szczególnie irytujące w przypadku tych z lewej strony klawiatury. Niejednokrotnie podczas pisania zdarzyło mi się niechcący nacisnąć **klawisz zamykania aplikacji,** który jest umieszczony chyba w najgłupszym z możliwych miejsc.

Zastrzeżenia mam też do klawiszy, których nie da się skonfigurować. Nie rozumiem, po co komu przycisk służący do zaznaczania, skoro tę funkcję w każdym edytorze tekstu świetnie spełnia klawisz Shift. Na klawiaturze znaleźć też można wycinanie, wklejanie, kopiowanie i przełączanie aplikacji (Alt + Tab). Dla kogoś, kto już jakiś czas z komputerem spędził, jest to bezużyteczne, gdyż skróty klawiszowe są i tak wygodniejsze.

Na koniec najważniejsze - kształt. **Mimo zapewnień producenta o ergonomii urządzenia, jest ono bardzo niepraktyczne.** Nadgarstki męczyły mi się bardziej niż w przypadku najzwyklejszej klawiatury „za 20 złotych". **|CDA|**

Manta Euro Office XP
+ cicha
+ kompatybilna z aplikacjami Windows
- niezbyt wygodna
- złe rozmieszczenie dodatkowych klawiszy (po lewej stronie)

POWER: 4 | DODATKI | CZS: 3

www.manta.com.pl

CERBERUS ADSL

ADSL ROUTER FIREWALL
Obsługuje również ADSL na liniach ISDN!

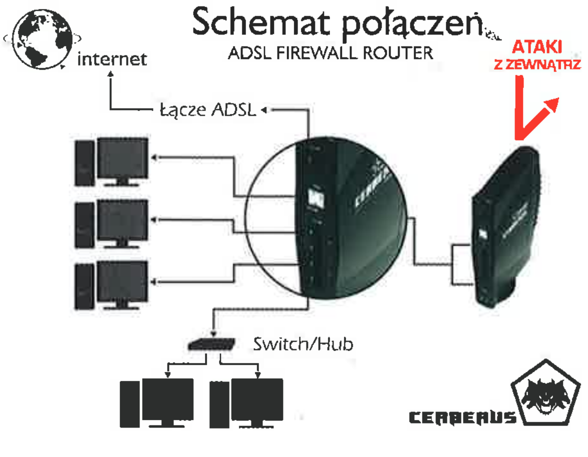
Łączy i dzieli bezpiecznie

330 zł (w tym 22% VAT)

PENTAGRAM Ceberus ADSL

...to wielofunkcyjne urządzenie sieciowe, służące do podłączenia lokalnej sieci Ethernet do Internetu za pośrednictwem szerokopasmowego łącza internetowego typu ADSL (np. Neostrada+). Cerberus ADSL posiada wbudowany modem ADSL, dzięki czemu nie jest konieczne wykorzystywanie dodatkowego urządzenia.
Dzięki wbudowanemu 4-portowemu switch-owi 10/100Mbps szybko podłączysz kilka komputerów do sieci Internet, a zastosowanie serwera DHCP pozwoli Ci uniknąć konfigurowania połączeń na każdym z komputerów. Jeżeli potrzebujesz podłączyć do sieci komputer nie wyposażony w kartę sieciową, zrobisz to z łatwością przy użyciu wbudowanego portu USB.
Dzięki wykorzystaniu wbudowanej "zapory ogniowej" (ang. Firewall) zabezpieczysz swoją sieć przed atakami z sieci Internet.

Cerberus ADSL potrafi współpracować z łączami ADSL Aneks A oraz Aneks B. Oznacza to, że przy jego użyciu można podłączyć sieć komputerową do Internetu, korzystając z łącza ADSL zarówno na linii analogowej (ADSL over POTS) jak i cyfrowej (ADSL over ISDN). Funkcjonalność ta sprawia, że urządzenie może być wykorzystane w przypadku każdego łącza ADSL oferowanego w Polsce.



Dane techniczne:

- wsparcie NAT/NAPT dzięki któremu wielu użytkowników może jednocześnie korzystać z tego samego publicznego adresu IP
- 4-portowy koncentrator przełączający 10/100 Mbps (ang. switching hub)
- Firewall oraz NAT
- Web Configurator oraz automatyczny konfigurator usług Neostrada oraz Net24
- serwer DHCP obsługa dynamicznego DNS (DDNS)
- wspierane standardy ADSL: Aneks A (ADSL over POTS) oraz Aneks B (ADSL over ISDN)

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
MULTIMEDIA VISION tel. (022) 338 9000 www.pentagram.pl

CENA: 250 zł
DOSTARCZYŁ: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (022) 633 11 99
PODOBNE: iRiver iFP-195TC #7/2004
WWW.MEGABAJT.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Z-Cyber
NAZWA: Macer MP3
SŁUCHAWKI: tak, z wbudowanym radiem FM
DODATKOWO: przedłużacz USB
ZASILANIE: bateria AAA (mp3), pastylkowa 1,5 V (radio w słuchawkach)
Czas pracy: około 10 h

MQC | LEKKI I TANI

Wyróżnienie za rewelacyjną relację między ceną a możliwościami.

Gdyby nie problemy ze sterownikami (pod Win98) i obsługą, byłby to sprzęt bliski ideału.

Z-Cyber Macer MP3

Polscy dystrybutorzy przyzwyczaili nas do czterocyfrowych liczb w cenach przenośnych odtwarzaczy mp3. Tymczasem Macer udowadnia, że podobną jakość można dostać za kwotę znacznie mniejszą.

ŻEBY NIE trzymać was w niepewności - oficjalna cena testowanego przeze mnie modelu to **250 złotych**. Jak na odtwarzacz mp3 (i wma) z radiem, pamięcią 128 MB (może służyć jako flashdisk) i mikrofonem - po prostu rewelacja!

Oczywiście, sprzętowi bardzo daleko do ideału, widać w nim wyraźnie cięcie kosztów. Pod kilkoma względami jest on niedopracowany - ma bardzo mało intuicyjne menu (trzeba sporo nad nim spędzić, by się nauczyć obsługi), dołączone do zestawu słuchawki też pozostawiają mnóstwo do życzenia (są za krótkie, ze sznurkiem do zawieszania na szyi i zintegrowane z radiem, przez co ich wymiana pozbawia playera możliwości jego odbioru). **Pochwalić za to muszę dyktafon, który okazał się nadzwyczaj dobry** jak na sprzęt tego typu - nie było żadnych niepotrzebnych szumów, nawet trzaski przy dotykaniu obudowy nie były zbyt uciążliwe.

O samym dźwięku zanadto nie potrafię się wypowiadać, nie jestem audiofilem. Tym niemniej muzyki słuchało mi się przyjemnie, bez zniekształceń (odnosiłem tylko wrażenie, jakby głos był lekko przytłumiony). Co prawda, nie można jej nagrać zbyt wiele (przy w miarę dobrej jakości - maksymalnie dwie godziny), ale przeciętnemu użytkownikowi słuchającemu muzyki w autobusie w drodze do pracy/szkoły powinno to wystarczyć.

Wszyskie wady Macera są jednak rekompensowane jego niską ceną. Zastanówcie się sami - czy wolicie zapłacić cztery razy więcej za sprzęt nieco lepszy, czy oszczędzić te pieniądze i od razu zmienić słuchawki (lub męczyć się z dodanymi w standardzie) oraz „skazać się" na kilkanaście minut kursu skutecznej obsługi. **|CDA|**

Macer MP3

POWER	DODATKI	ECO
5	4	9

+ CENA!
+ dość dobry dyktafon

- słuchawki z „obrożą"
- kłopoty ze sterownikami pod W98
- mało intuicyjny interfejs
- mała instrukcja po polsku

www.z-cyber.net

CENA: 139,90 zł
DOSTARCZYŁ: Media-Tech Polska, Brzeziny 13B, 05-074 Halinów, tel. (0 22) 760 39 99
WWW.MEDIA-TECH.COM.PL

DANE TECHNICZNE
PRODUCENT: Media-Tech
NAZWA: MT-1009 (Office Intel Optical RF)
CZUŁOŚĆ SENSORA: 800 dpi
PODŁĄCZENIE: PS/2 i USB

MAX-IO | OFFICE INTEL OPTICAL RF

ZASIĘG: do 1,5 m
PRZYCISKI: 6 (w tym jeden w rolce)
ZASILANIE: 2*AAA (dołączone akumulatory)
DODATKOWE: jeden z przycisków ma na stałe przyporządkowaną funkcję Office
INNE: odbiornik jest jednocześnie ładowarką (podłącza się do niego zasilacz sieciowy)

Bardzo przyzwoita myszka bezprzewodowa, która jest ciekawą alternatywą dla droższych konstrukcji konkurencji.

Media-Tech MT-1009

Myszy są w przypadku komputerów PC niezbędnym elementem osprzętu, obok klawiatury i monitora. Każde tego typu urządzenie jest trochę inne od konkurencyjnych produktów.

MEDIA-TECH MT 1009 charakteryzuje się odmiennym od prezentowanych (Viper i Click! Plus) kształtem obudowy. W tym przypadku mysz jest „garbata" i krótsza. Dzięki takiemu ukształtowaniu osoby o „dorosłych" i smukłych dłoniach powinny sobie chwalić ukształtowanie myszki. Mimo to każdy powinien sprawdzić gryzonia przed zakupem - nie wstydźcie się poprosić sprzedawcę o możliwość przetestowania myszy przy jakimś stanowisku – od tego zależy komfort pracy i wasze zdrowie.

Mysz **dysponuje aż sześcioma przyciskami** (2 standardowe, jeden w rolce, jeden pomiędzy dwoma standardowymi i ponad rolką i dwa obsługiwane kciukiem prawej dłoni). Trzy z nich (pod kciukiem i w rolce) można oprogramować, ten ponad rolką ma na stałe przypisaną funkcję Office - wywołuje ona menu pozwalające na uruchomienie jednego ze składników pakietu Microsoft Office lub menu pozwalającego na obsługę kilku często wybieranych funkcji aplikacji tego samego pakietu.

Precyzja prowadzenia kursora jest tu wysoka, a to dzięki czułemu sensorowi (800 dpi) i dobremu oprogramowaniu. Nie występuje w tym przypadku efekt wstecznej akceleracji, czyli przy szybkich ruchach kursor podąża za ruchem ręki i nie zostaje w miejscu. Dwa akumulatorki (Ni-MH 700 mAh) pozwalają na całkiem długą pracę, ale jak w wielu innych konstrukcjach mają one tę irytującą cechę, że „kończą się" w najmniej oczekiwanym momencie.

Mysz Media-Tech MT 1009 jest dobrą i przemyślaną konstrukcją. Dzięki tego typu urządzeniom marka Media-Tech może znacznie zyskać w oczach potencjalnych nabywców. **|CDA|**

Media-Tech MT-1009

POWER	DODATKI	ECO
7	4	8

+ czułość
+ brak efektu wstecznej akceleracji
+ 6 przycisków, z czego 3 programowalne

- nie ma wskaźnika naładowania baterii

www.media-tech.com.pl

POWER – Wydajność/przydatność/możliwości
DODATKI – Programy/gry/przewody/baterie/gadżety
ECO – Cena porównana do POWER i DODATKI

➤ CENA: 897 zł
➤ DOSTARCZYŁ: EPSON Deutschland GmbH Przedstawicielstwo w Polsce
tel. (022) 455 75 10
➤ WWW.EPSON.PL

➤ DANE TECHNICZNE
TECHNOLOGIA DRUKU: Epson Micro Piezo, EPSON Micro Dot
LICZBA TUSZY: 6 (oddzielne kolory)
WIELKOŚĆ KROPLI: 3 pl
LICZBA DYSZ: 540 (6 x 90 dysz)
ATRAMENT: Epson DURABrite
MAKSYMALNA ROZDZIELCZOŚĆ DRUKU: 5760 x 1440 dpi
PRĘDKOŚĆ DRUKOWANIA:
- TEKST W CZERNI NA STRONIE A4: 15 s./min
- TEKST W KOLORZE NA STRONIE A4: 15 s./min
INTERFEJS: USB 2.0
WYMIARY: 498 x 476 x 289 mm
CIĘŻAR: 6,0 kg
POZIOM HAŁASU: około 42 dBA
ZUŻYCIE ENERGII: 13 W

Wyróżnienie: za wysoką jakość druku zdjęć

➤ Podepnij aparat cyfrowy i drukuj...

Epson Stylus Photo R300

Zrobiłeś w okresie letnim setki wakacyjnych zdjęć nowym aparatem cyfrowym i teraz myślisz, że warto by je wydrukować i przechować w albumach dla potomności?!

Właśnie dla kogoś takiego konstruktorzy „kombajnów" do drukowania zdjęć stworzyli opisywane tu urządzenie. Powoli przestaje już dziwić, że drukarka drukuje znakomitej jakości odbitki fotograficzne, bezpośrednio współpracuje z aparatem cyfrowym czy też odczytuje większość formatów kart pamięci stosowanych w cyfrówkach.

Takim właśnie kombajnem jest drukarka **Epson Stylus Photo R300**. Model ten umożliwia drukowanie z maksymalną rozdzielczością **5760 x 1440 dpi**. Jak na drukarkę foto przystało, zastosowano tutaj sześciokolorowy system kałamarzy dla każdego koloru z osobna. Na górnej części obudowy zamontowany **został ekran LCD**, na którym widnieją wszystkie parametry pracy drukarki oraz menu systemowe. Szkoda jedynie, że ekran ten nie jest kolorowy i nie umożliwia podglądu drukowanych zdjęć. Z boku, **pod zgrabną przykrywką, ukryto czytnik kart**, jak również port USB do podłączenia aparatu cyfrowego bez pośrednictwa komputera.

Mikroskopijnej wielkości krople tuszu pozwalają na usunięcie efektu ziarnistości, a wydruki zdjęć wyglądają bardzo dobrze. Jedyny minus, jaki można zauważyć dopiero po „dogłębniejszym" przyjrzeniu się wydrukowi, to efekt linii, które powstają podczas przesuwania głowicy. Przy użyciu specjalnej tacki urządzenia możliwy jest dodatkowo **wydruk na płytach CDR/DVD** (oczywiście specjalnie przystosowanych do tego celu).

Jeszcze jedna uwaga dotycząca prędkości wydruku. Urządzenie wykorzystuje portu USB 2.0. O dziwo po podpięciu urządzenia do portu USB 1.1 nie spowolniło to pracy urządzenia do prędkości żółwia. Druk cały czas był płynny – bez charakterystycznego „zapychania się" portu w czasie drukowania dużej ilości szczegółów. **|CDA|**

digital performance
PHOTON 434
4 megapiksele, 3x zoom optyczny, 4x zoom cyfrowy

999 zł
(w tym 22% VAT)

Nagrody dla aparatu Photon 434 przyznane w 2004 roku:

ENTER
PC OK!
CHIP TIP
DIGICAM
zoom REKOMENDACJA
zoom NAJLEPSZY ZAKUP
PC WORLD KOMPUTER
PC WORLD KOMPUTER

W ofercie również:

Photon 484
1499 zł
(w tym 22% VAT)

Photon 41 ZOOM-3
989 zł
(w tym 22% VAT)

Photon 304
549 zł
(w tym 22% VAT)

Autoryzowany wyłączny dystrybutor:
MULTIMEDIA VISION
tel. (022) 338 9000
www.pentagram.pl

W PRENUMERACIE TANIEJ!

Wybierz odpowiedni wariant dla siebie!

wariant I

Prenumerata na 12 miesięcy

CD Action **z CD** **w cenie 174 zł**

z DVD **w cenie 190 zł**

Za 12 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 222 zł, zamawiając prenumeratę **oszczędzasz aż 48 zł**
i dostaniesz PREZENT

wariant II

Prenumerata na 6 miesięcy

CD Action **z CD** **w cenie 99 zł**

z DVD **w cenie 108 zł**

Za 6 wydań kupionych w kiosku zapłacisz 111 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 12 zł

wariant III

prenumerata w pakiecie na 12 miesięcy

CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 290 zł

CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 306 zł

Za 12 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 424,80 zł, zamawiając pakiet
oszczędzasz aż 134,80 zł
i dostaniesz PREZENT

wariant IV

Prenumerata w pakiecie na 6 miesięcy

CD Action **z CD** + PC Format
w cenie 149 zł

CD Action **z DVD** + PC Format
w cenie 156 zł

Za 6 wydań CD Action i PC Format kupionych w kiosku zapłacisz 212,40 zł, zamawiając prenumeratę
oszczędzasz 63,40 zł

Przy zamówieniu prenumeraty rocznej OTRZYMASZ PREZENT, wybierz jedną z propozycji!

GRA AQUANOX + gamepad

Słownik multimedialny

PC Format to magazyn komputerowy o charakterze edukacyjnym, stworzony z myślą o użytkownikach komputerów PC, poszukujących rzetelnej, pogłębionej wiedzy z zakresu nowych zastosowań komputerów, technologii i internetu. W każdym numerze CD z pełnymi wersjami programów i aplikacji, kursy i poradniki, recenzje, praktyczne wskazówki związane z obsługą najczęściej używanych aplikacji i programów narzędziowych.

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu *CD-Action* od numeru: ☐☐ ☐☐☐☐
Prosimy o wpisanie w kratkach (miesiąc - rok) od którego chcecie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: ☐ w cenie ☐

Wybieram następujący prezent AQUANOX + gamepad ☐ SŁOWNIK MULTIMEDIALNY ☐

Zamawiam numery archiwalne ☐

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko lub nazwa firmy

Ulica, numer domu, numer mieszkania

Kod pocztowy Miejscowość Kraj

Telefon kontaktowy e-mail

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o. o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy ______ podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłata/przelew

☐ Kartą kredytową

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numer mojej karty Data ważności karty (miesiąc - rok)

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o. o., Sp. k. ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa moich danych osobowych, które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzania i poprawiania

Data i podpis ______

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA 2. telefonicznie 22/ 517 50 55 3. faksem 22/ 517 05 30 4. e-mailem **prenumerata@bauer.pl** oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu. 5. zamówienia można również zgłaszać przez internet: **http://prenumerata.bauer.pl** – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy w terminie do dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczą założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości.

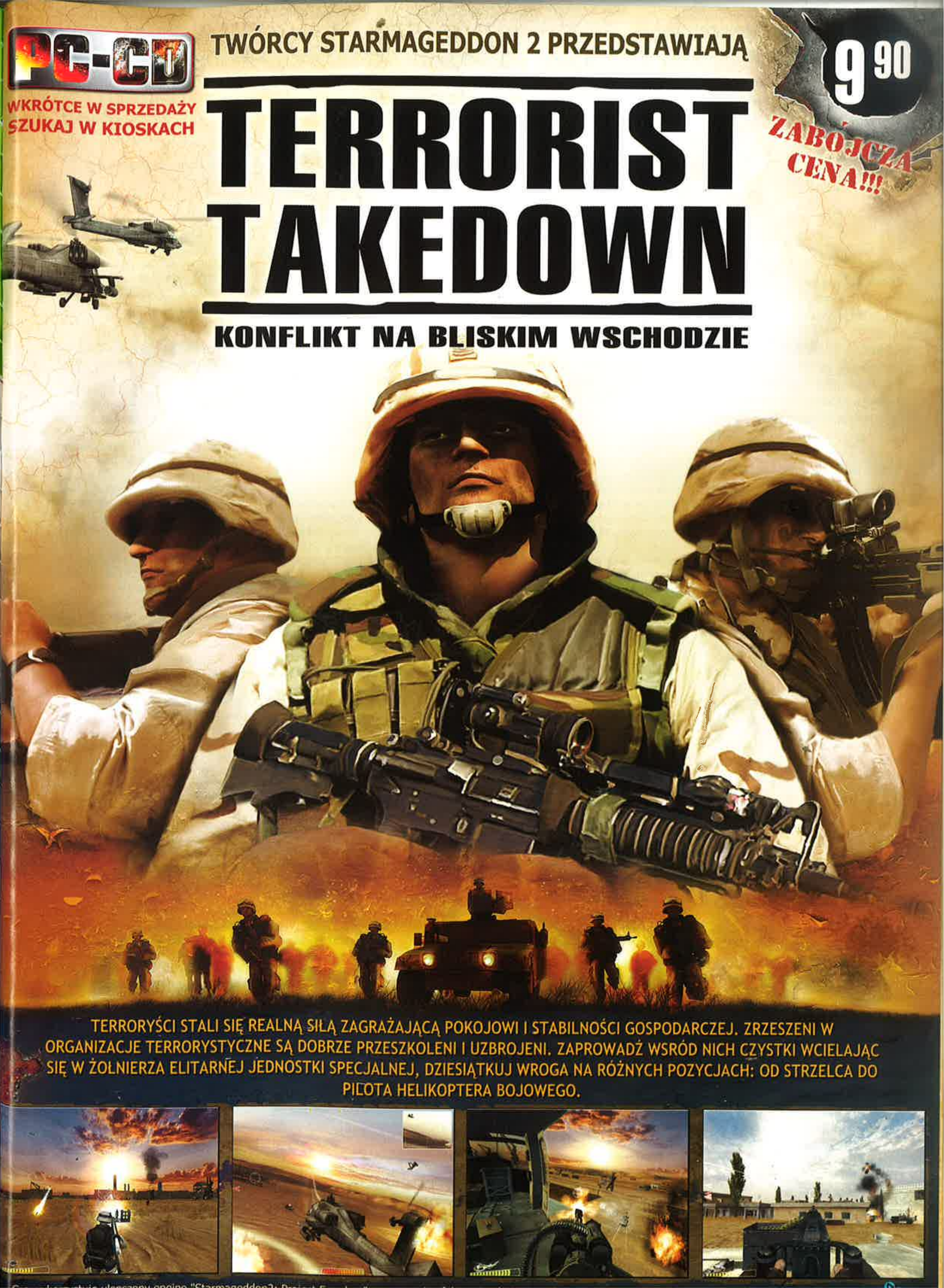
Termin realizacji prenumeraty jest uzależniony od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Pytania i reklamacje dot. Wysyłki tel: 22/ 517 05 31do 36 oraz 517 05 80 **REKLAMACJE PŁYT CD** prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel.: 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW **NUMERY ARCHIWALNE** można zamówić w Wydawnictwie – wysyłka jest realizowana za zaliczeniem pocztowym (płatność u listonosza przy odbiorze przesyłki). Pobranie obejmuje wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszty dostawy w wysokości 2,50 zł.

Zawartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej **www.cdaction.com.pl**. W archiwum posiadamy tylko 12 wydan wstecz. **FAKTURY VAT** wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA w RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki Ruch do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Warunki PRENUMERACIE sposób zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela Ruch SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 8819, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie http://www.ruch.pol.pl

GWARANCJA STAŁEJ CENY • DOSTAWA POD WSKAZANY ADRES • NIE PRZEOCZYSZ ŻADNEGO NUMERU


PC-CD
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY
SZUKAJ W KIOSKACH
TWÓRCY STARMAGEDDON 2 PRZEDSTAWIAJĄ
TERRORIST TAKEDOWN
KONFLIKT NA BLISKIM WSCHODZIE
9 90
ZABÓJCZA CENA!!!
TERRORYŚCI STALI SIĘ REALNĄ SIŁĄ ZAGRAŻAJĄCĄ POKOJOWI I STABILNOŚCI GOSPODARCZEJ. ZRZESZENI W ORGANIZACJE TERRORYSTYCZNE SĄ DOBRZE PRZESZKOLENI I UZBROJENI. ZAPROWADŹ WŚRÓD NICH CZYSTKI WCIELAJĄC SIĘ W ŻOŁNIERZA ELITARNEJ JEDNOSTKI SPECJALNEJ, DZIESIĄTKUJ WROGA NA RÓŻNYCH POZYCJACH: OD STRZELCA DO PILOTA HELIKOPTERA BOJOWEGO.

CDACTION@CDACTION.COM.PL

ACTION REDACTION

SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

Established 1996

Myśl miesiąca:

Jak długo trwa minuta? Zależy od tego, po której stronie drzwi toalety się znajdujesz.

Witojta! Ta edycja AR jest dość niezwykła, bo zdominowana przez reakcje czytelników na list imć Krzysztofa "*Chciałbym zauważyć*" G. z AR 07/04. List wywołał prawdziwą burzę - mnóstwo osób nadesłało (i nadsyła!) polemiki. Zaraz przeczytacie kilka z nich - te bardziej uprzejme. :)

Na koniec tradycyjny wakacyjny apel: to, że są wakacje, nie oznacza, że możecie się ograniczać tylko do lektury cudzych wypowiedzi. Bo gdy wszyscy tak pomyślą (albo choć spora część z was), rubryka straci rację bytu (czyli dostanie kopa od bytu w odbyt). Zatem - piszcie, ludzie, ludziska, chłopcy, dziewczyny, fani i antyfani. Czekamy na wasze listy i e-maile!

Męskie bóle :)

Hejtam ziomale odlotowe z obrzyganych blokowisk, z klatek bez nawlewu ze skunami w dłoniach siedząc na obsranej ławce? [...] Polski hiphop wprost wymiata (się sam)... geez :P

Tak czytam to AR i aż mniem siem siusiak skręca z bólu wijąc się w obcisłych majtach. Czy Wy też odnosicie wrażenie, że całe te wymioty na ostatnich stronach CDA są jakby czymś w rodzaju antysemityzmu? :] Dokładniej to jest filozofia antyCemiDzkA. 50% autorów listów to swego rodzaju działkowie odgrzewający czyjeś poglądy na temat żydów, robiąc to praktycznie bezpodstawnie... To już jest standard. Ludzie przestańcie już się rzucać. Wasze zachowanie jest bardzo zbliżony do haseł typu „Legia rulez" „Zawisza Sux" i co mnie najbardziej bawi „*nazwa klubu* Hooligan's" co umacnia moją teorie o ludzkiej bezmyślności. Bo po co tam ten apostrof po hooligan? :D

Kolejny siusiak to analfabetyzm. DLACZEMU? Ja się boję czytać AR bo (po przebrnięciu padaczki i biegunki stresowej po kolejnej partyjce rasistowskiego Tony Hawka) moja ortografia trzęsie papuciami na widok „bąb" i „napicsię jak się icie s.w.a.t.3". Oczy się desynchronizują i lewa noga idzie się przejść po suficie. :P Jak można tak pisać? Ja tego... ten... jakby... osochoci'n'stuff? Get me outta here god damn it...

yolik, the brown-nose...

Najkrótszy list

Cze, Cdа!

Danio

Jak do nas piszesz, to wiadomo, komu mówisz „cześć", więc po co to jeszcze mówić, gaduło? (Swoją drogą, e-maile w stylu „tego listu już nie skrócicie" przychodzą po 20-30 dziennie - wymyślcie w końcu lepszą podpuchę, co?)

Czy Smuggler mógłby...

...nie negować praw żądzących tym światem? („To się nie zdarza. Tzn. bym nie miał racji.") to źdźiebeczko, troszeczkę, odrobinkę, ciupinkę pyszałkowate czyż nie?

Troszkę? Też coś - to jest szczyt pyszalstwa! Nie myślisz chyba, że zadowoliłbym się jakimś marnym, lekkim samochwalstwem? JA??? Obrażasz mnie takim posądzeniem!(*) Aż ogarnia mnie r z ą d z a :) odwetu.

Chyba słyszałeś takie powiedzonko, że wszyscy popełniają błędy?

Słyszałem, ale załatwiłem sobie u Bozi (ma się te znajomości, co?), że będę robił za wyjątek potwierdzający regułę. Geniusze mają lżej, wiedziałeś o tym?(*)

(może się mylę - JA, gupi kmiotek w końcu mogę! Nie to co genialny PAN S. który nie myli się NIGDY!!!)

Ty, faktycznie - masz rację, nie mylisz się sądząc, żem nieomylny! (*)

(*) radzę zwracać uwagę na zawartą w moich tekstach ironię i ogólnie mruganie okiem, bo inaczej można się naciąć niczym na Szkota w kinie, i to po ciemku. Niby ma na sobie coś na kształt sukienki - ale można się zdrowo rozczarować. :) I pomyśl - gdybym nie popełniał w życiu błędów, już dawno siedziałbym np. na Mauritiusie, we własnym luksusowym jachcie, a nie użerał się tu z wami - to chyba logiczne?

Ogłosić, że publikowane będą tylko listy poprawne ortograficznie i składniowo?

Aby potem AR zajmowało ćwierć kartki?

Czy „Kaszanka Zone" mogłaby mieć troszkę inną nazwę i nie mieć tej ohydnej góry cholesterolu na górze strony?

Mogłaby. Jednak nazwa i grafika mają właśnie wzbudzać u was lekki odruch wymiotny.

Czy „Na luzie" mogłoby być śmieszniejsze? (wybaczcie, ale „Nowa gra!" i „Egzamin gimnazjalny w roku 2005" z numeru 7/2004 były tak żałosne, że mój pokój wciąż spowija kwaskowa woń rzygowin!)

Wybaczamy... Rozumiemy, że popatrzyłeś podczas lektury w lustro. Pech! Argument, że tobie się coś nie podoba, nie

SCHWYTANE W SIECI

Czyli to, co o CDA piszą w Internecie. Bez cenzury i korekty. Dziś mniej tego niż zwykle z uwagi na obszerną polemikę w AR. Zresztą jej echa też tutaj znajdziecie.

Ciekawe przygody z CDA

Volt: CDA numer 5/1999. Szukałem nowego CDA, w 4 kiosku znalazłem... Podszedłem do kiosku... zapomniałem kasy, wróciłem do domu. Poszedłem do kiosku... gdzieś się zgubiło 50 groszy! Wróciłem. Poszedłem do kiosku, kupiłem (uff?)... W domu próbowałem wyjąć płytkę z opakowania... ZŁAMAŁA SIĘ NA AMEN! Bynajmniej nie był to piątek 13. Od tego czasu jestem szczęśliwym prenumeratorem:)

***

+Mithrandir+: Po wielu poszukiwaniach CDA w najbliższej okolicy, zrezygnowany wchodzę do ostatniego sklepu spożywczego (zawsze jest tam kilka czasopism). Rzuciłem okiem i z niesmakiem chciałem wyjść ze sklepu a tu nagle sprzedawca:
- Czego szukasz chłopcze?
- A takiego jednego czasopisma
- Jakiego?
- Cd-Action.
- Że jak? Niestety ja po angielsku nie rozumiem za wiele.
- Takie komputerowe...
- A, mam takie!
Wyciągnął z pod lady świeże CDA!!!!! Normalnie szok!!!! Zapłaciłem, mówię do widzenia.
- Pamiętaj, że u Zbyszka kupisz wszystko!
- zawołał za mną sklepikarz.

I właśnie tacy ludzie powinni do czegoś w życiu dojść - jeśli na tym świecie jest jakaś sprawiedliwość.

***

WaFeL: Dobra, rzecz ma miejsce gdzieś tak ze 3 lata temu, ja - świeżo upieczony posiadacz nowego numer Cda, idę przez miasto do domu... idę czytając... i tak idę, idę, idę ciągle idę, aż w końcu BUUM! I to koniec. Chcecie wiedzieć co oznacza to BUUM!? Otóż idąc przywaliłem w latarnię... Na szczęście nic poważnego mi się nie stało...

***

|\NightCrawler/|: Jak raz kupowałem CDA i powiedziałem: „poproszę SiDiEkszyn" to baba się mnie zapytała: „A ile masz lat?" „12". A ona: „Te pismo zawiera treści nie dla dzieci więc nie mogę ci go sprzedać!".

***

czterech: najnowsze cda kupiłem w pierwszym z brzegu kiosku, nigdy sie nie zastanawiam gdzie kupuję; w każdym razie proszę o cda, rzucam kasę, czekam, czekam, a kioskarz tymczasem próbuje i próbuje przepchać dziadostwo przez okienko :D zaklinowało się na dobre, męczył się chłop czas jakiś, w końcu rzucił pięknym bluzgiem, wyszedł przez drzwi i podał mi cda do rąk ;)

***

Obi-San: A ja z innej beczki. Wiecie co? Powiedziałem kiedyś starszemu żeby mi cda kupił w megastorze [chodziło mi o zaległy numer bo byłem chory i chciałem poczytać zaległy] ... i wiecie co? Starszy kupił mi cda, które miałem już 2x [wcześniej ciotce się pomieszało] ...No myślałem, że wykituje...

O CDA

Kris_bla: Wracając do CDA to już czekam na kolejny numer ;-D (choć jeszcze tego nie mam) ;-D

Wężyca: Mleheheheh wreszcie mam moje ulubione pismo. Już od tygodnia chodziłam jak struta na myśl, że to jeszcze tydzień czasu... ale wreszcie jest ! Miałam pójść kupić składniki do obiadu... a guzik, nie ma obiadku bo przeklęta żmija (czyli ja) kupiła sobie CDA W domu nie posprzątane ,bo jest CDA. Lekcje nie odrobione, bo jest CDA. Kot chodzi głodny bo ważniejsze jest CDA.

znaczy, że to coś jest tym samym totalnie do d... nie przytaczam, bo samemu chce mi się wymiotować, jak coś w kółko, a bez efektu, wbijam do cudzych łbów...

Aha, i jeszcze taka anegdota: mój ojciec, kiedy rozpakowywaliśmy CDA 7/2004 spytał, (trzymając w ręku pudełko z płytkami) czy to jest „CD", a czynność dokopywania się do nich to „Action". I dlaczego opakowane CDA było formatu A3, trudno było je otworzyć i po złapaniu za róg wysypywało się z niego pół kilo ulotek, tekturek i folijek? (...) I wy mówicie, że CDA nie jest „skomercjalizowane w sposób, którego należy się wstydzić"?!!

Pan Patryk niezadowolony z kierunku, w którym zmierzacie

Jasne, że nie jest. Co jest wstydliwego w reklamówkach (dopóki nie są to reklamy np. agencji towarzyskich albo poszczególnych partii), dzięki którym co jakiś czas możemy dać wam czwarte CD bez zmiany ceny albo zakupić lepszą gierkę? A jak nie chcesz reklamówek, prosta sprawa - ślij co miesiąc tak z 50 000 zł i wywalamy je (reklamówki-wrzutki) za okno. Myślisz, że wrzucamy je do pisma, bo uważamy, że z nimi CDA będzie bardziej cool?

Życie jest grą

Chodzi o porównywanie życia do gry - moim zdaniem jednak należałoby ten temat trochę rozkręcić i napisać coś na kształt... recenzji(!). Zaczniemy od intra. Jest dość ostre i pikantne. Szkoda, że na początku nie można wybrać klasy i umiejętności. Za to potem istnieje mnóstwo możliwości rozwoju i dróg do celu (każdy inny). Fabuła jest mało dynamiczna i trochę głupia, a zakończenie, nie dość, że zawsze tylko jedno to jeszcze bez sensu.

Za grafika jest bardzo dobra - świetne, fotorealistyczne otoczenie, dobre animacje, doskonałe efekty pogodowe, realistyczne cienie, nieszwankująca fizyka i niezłe modele postaci (przynajmniej nie wpadają w tekstury i nie powtarzają się). Rozczarowują tylko niedopracowane twarze NPC-ów :P. Z nimi zresztą istnieje duża interakcja, ale niestety często mają słabe AI i zachowują się kretyńsko (delikatnie powiedziane). Beznadziejnej jakości są za to filmy (szczególnie dogrywane z katalogu Polsat) chociaż zdarzają się perełki. Trochę lepiej jest z udźwiękowieniem - muzyka bywa niezła, kwestie rzadko się powtarzają, choć również rzadko można liczyć na rozbudowane linie dialogowe :(Największa szkoda, że nie ma sejwów ani kodów, a jak się gracz zwiesi, to już nie ma odwrotu...

Głupio też, że tylko naj-najlepsi wpiszą się na high-score. Za to można nieco uatrakcyjnić rozgrywkę - zbierając różne power-upy (wiecie, różowe słoniki itd. :>) Na koniec wspomnę o multi - do 6 mld zawodników i się nie wiesza! Video: 9 (Kara za filmy ;)). Audio: 7 (Uśrednienie, bo bywa różnie). Grywalność: Patrz niżej. Ocena końcowa: Patrz PS.

PS Oceny końcowej i za grywalność nie wystawiam, bo każda rozgrywka wygląda inaczej - ma różny poziom trudności więc ta ocena byłaby zbyt subiektywna. Jeszcze jedno - gra jest długa ok. 70 lat, kobiety grają dłużej bo są cienkie :P

PPS Trzymajcie tak dalej i rozwijajcie się nadal niczym papier toaletowy spadający ze schodów

PPS h-41 to ruski pistolet maszynowy. A to - %) <-Żołnierz radziecki po zdobyciu gorzelni

KAMIL G. in da house

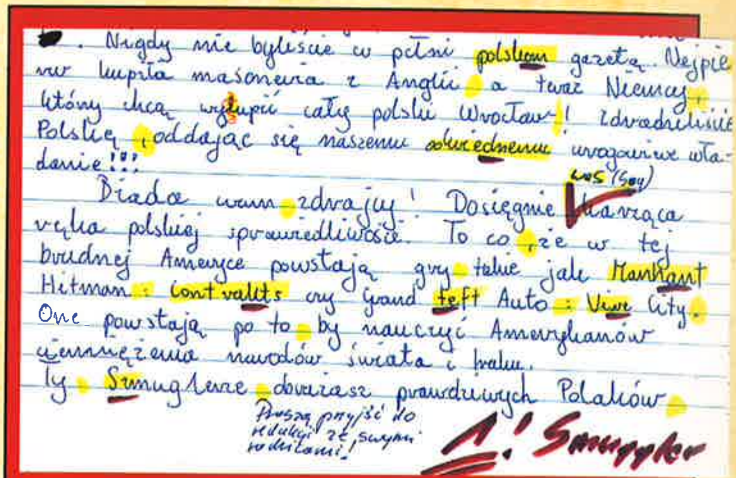
Dożawu

Nie lubię was, bo 2 razy do was pisałem zapytanie - i nic. Więc pisze po raz n-ty. Właściwie to nie wiem, co napisać, więc napisze, że nie lubię was, bo 2 razy do was pisałem zapytanie - i nic. Tak na marginesie muszę wam powiedzieć, że nie lubię was, bo 2 razy do was pisałem zapytanie - i nic.

PS Nie lubię was, bo...

back7

Panopticum & Fróstrat Zone


. Nigdy nie byliście w pełni polskom gazetą. Najpierw kupiła masoneria z Anglii a teraz Niemcy który chcą wykupić całą polski Wrocław! Zdradziliście Polskię oddając się naszemu odwiecznemu wrogowi władanie!!!
Biada wam zdrajcy! Dosięgnie was (Say) karząca ręka polskiej sprawiedliwości. To co że w tej brudnej Ameryce powstają gry takie jak Mankant Hitman: Contrakts czy Grand Teft Auto: Wice City. One powstają po to by nauczyć Amerykanów ciemiężenia narodów świata i kraju.
Ty Smugleże dowiasz prawdziwych Polaków
Proszę przyjść do redakcji z swymi wydaniami!
A! Smuggler

...i tak dalej, razem półtorej strony. Co ma to CDA (o rym!), że tak wabi różnych takich popaprańców? A tobie, koleżko, Prawdziwy Polaku, powiem tyle: **prawdziwy** Polak szanuje własny język i „polskom" mowę. Z twego listu (jego ortografii, stylistyki, interpunkcji) wynika, że z ciebie taki Polak jak ze mnie Eskimos. Znów mogę tylko udzielić rady „lecz się na nogi, bo na głowę już za późno". Mimo wszystko w jednym masz rację: NIGDY nie byliśmy gazetą.

takie osoby, którym dobro bliźniego przesłania wszystko inne, nawet jasną ocenę sytuacji! Ukazując, że tym, co może wydawać się dobre lub (o zgrozo!) miłe i przyjemne, czai się Szatan najstraszniejszy! Więc ludkowie moi kochani! Szable w dłoń i na smoka, lub innego badylarza! (...)

MCaleb

TEMAT SPECJALNY

Czyli reakcje na list Krzysztofa G. zamieszczony w CDA 07/04. Lojalnie uprzedzam - to lektura dla ludzi o silnych nerwach.

(...) Krzysztof G. (...) pokazał, z własnej nieprzymuszonej woli, że istnieją w Polsce

List Krzysztofa G. sprawił, że nie mogłem usiedzieć na miejscu (I przegapiłem 2 połowę potkania Niemcy - Holandia na Euro 2004). Jako, że wielu ludzi narzeka na „chamskie" odpowiedzi na takie listy, chciałbym w możliwie cywilizowany sposób pomóc Wam w pracy i polemizować z argumentami „Krzyżowca".

O, nie! To już przesada. Proszę nakarmić kota!

Renayven z Bielawy: W opowieściach o tym jak kupuje się CDA trudno będzie mnie pobić. O 6 nad ranem obudził mnie budzik. Nie zdjąłem nawet piżamy, bo na nią założyłem ubranie. Opłacało się jednak tak poświęcić. Gdy już kupiłem jedyną w mym kiosku wersję DVD, minął mnie gościu z tym samym zamiarem. Gdy usłyszał odpowiedź sprzedawcy i zobaczył co trzymam w ręce, nietęgą miał minę.

O kultowości

Czterooka_Sowa: Co najdziwniejsze, większość gości regularnie objeżdżających CDA (a w szczególności AR), kupuje każdy - lub prawie każdy - numer. Ale nie przyznają się do tego na najgorszych torturach. Powiedzą, że zobaczyli na śmietniku, wyrzucone przez jakiegoś lamera. :lol

Bimber89: Też tego nie rozumiem ale wiadomo, że to wszystko z zazdrości. Pewnie pisma które czytali upadły i nie mogą się pogodzić, że najlepszym czasopismem na rynku jest „Burżuazyjne" i „Kapitalistyczne" CDA.

Vigmyn: Ależ to bardzo proste To dlatego, że CDA nie jest pismem „cultowym" A jak powszechnie wiadomo „cultowe" są tylko takie, które upadają dosyć szybko. CDA pomaga innym pismom stać się „cooltowymi" przez co samo nim nie jest. I całe szczęście.

Różności

Yoghurt: Dla przeciwników CDA [sam] fakt, ze ktoś zachwyca się pełną wersją jest równoznaczny z tym, ze tylko to ma pismo do zaoferowania. Nie wspomnisz o pełnej wersji - „e, bo nędzną dali, to się nie zachwycasz". wspomnisz i się zachwycisz - „Ha, kupujesz dla pełnych wersji". I weź tu dogodź...

UgerGher: Wiecie dlaczego Fallout 1 i 2 to „kiłowe gry"? Bo tam czytać trzeba! Takie objawienie poznałem od kumpli mego młodszego, który uczy się teraz w II gimnazjum. Wiecie już dlaczego czuje się stary - bo nie dostaje ostrego ataku alergii na widok pisma. A CD-Action nie czytają, bo „tylko idiota tyle by czytał", „nie zdurnieliśmy jeszcze, aby czytać", „po co takie długie artykuły". No cóż - starość nie radość.

Tja. Pora umierać. „Polska dla (debilnych) Polaków" nadciąga... może to i lepiej. :(A propos - niezła pointa dyskusji o „krzyżowcach" się (poniżej) zrobiła.

ober: No dobra, czas swoją opinię na temat pana Krzysztofa przedstawić. A ja to widzę jak w tym starym dowcipie:

Lekarz (pokazując kartkę, a na niej narysowane kółko): Co pan teraz widzi? Pacjent: Nagą kobietę. Lekarz (pokazując kartkę z kwadratem): A co teraz? Pacjent: Nagą kobietę. Lekarz (pokazując trójkąt): A teraz? Pacjent: Nagą kobietę. Lekarz: Obawiam się, że to może być jakieś poważne zboczenie na tle seksualnym. Pacjent: Zboczenie? Ja zboczony!? A kto mi te wszystkie świństwa pokazuje!?

PS Ale od nadmiernego siedzenia przy kompie wzrok na serio się pogarsza.

O wywieszce w CDA 08/04.

weos: Bardzo fajna, wisi sobie od wczoraj Tata jak ją zobaczył, to zmienił trochu treść : „UWAGA, Kochani Rodzice! Właśnie przeglądam strony internetowe TYLKO dla dorosłych - proszę nie przeszkadzać" dla mnie lol.

Artur1990: Jest bardzo fajna, a szczególnie treść. Jeden minus: jestem młodszym bratem.

a) Przemoc w grach nie pojawia się wcale częściej niż np. w filmie i literaturze. Wszystko zależy od konkretnych przykładów, nie wolno nam uogólniać - to tak jakby powiedzieć, że wszyscy redaktorzy CDA są bogaci.:)

Ale to akurat prawda. :P

b) Podobnie wygląda sprawa z pornografią (tak przy okazji ile znacie gier gdzie występują, cytuję „nagie prostytutki”? To samo dotyczy wulgaryzmów. (...)

Wystarczy przejść się pod szkołę, choćby podstawową, by w 5 minut usłyszeć więcej wulgaryzmów niż we wszystkich grach, jakie do tej pory pojawiły się na rynku w Polsce... Cóż, szkoła uczy!

d) Nie wydaje mi się, żeby człowiek, który nie jest zbyt religijny miał być gorszy od gorliwego katolika. Znam ludzi, którzy albo są ateistami albo za bardzo nie przejmują się wiarą a postępują zgodnie ze wszelkimi normami moralnymi.

Dla niektórych sam fakt, że ktoś nie jest katolikiem (albo muzułmaninem), sprawia że ten ktoś spada do rangi podczłowieka...

e) Rasizm? Antysemityzm? Tu dosłownie spadłem z krzesła (a reprezentacja Łotwy straciła gola w meczu z Czechami – chyba to usłyszeli i ich sparaliżowało). Z całym szacunkiem ale proszę podać 1 PRZYKŁAD, może wtedy pogadamy...

f) Czy buddyści i liczne plemiona z Afryki i Ameryki Pd. też podważają autorytet Boga? Przecież oni czczą i wierzą w swoich bogów (którzy według chrześcijaństwa są fałszywi). (...) A tak przy okazji – o co chodzi w określeniu „podstępne wytwory twórców gier” (knują spisek by przejąć władzę w Niebiosach??).

Patrz p. d). Już nie wspomnę, że w większości gier wykańczamy rozmaite demony, diabły itd., a nie czcimy je...

g) Wzrok psuje się też od zbyt intensywnego czytania książek (tak jak w moim przypadku...), które to książki to często, o zgrozo, lektury i prace naukowe! Stany lękowe może mieć każdy o słabej psychice nawet po zobaczeniu dobermana, a jeśli u kogoś gry wywołują napady padaczki...

Padaczkę się po prostu ma (można ew. zachorować na nią wskutek urazów mózgu, np. po wypadku). Granie jej nie wywołuje. Ataki padaczki są czasem efektem np. migotania monitora, i owszem. Ale równie dobrze może je spowodować słońce migające zza drzew podczas jazdy pociągiem czy jakiekolwiek inne rytmicznie pulsujące źródło światła.

Wszystko jest przecież dla ludzi ale w rozsądnych ilościach. Po to Bóg dał nam wolną wolę i rozum by z nich korzystać, a to co złe dość wyraźnie zaznaczył w dekalogu (rozumiem, że ustalono go dawno i nie było wówczas gier ale jest on chyba ponadczasowy). (...) Proszę Cię Smuggler (...) przyznaj, że ten cały Krzysztof to postać fikcyjna a jego listy to twoje dzieło mające na celu prowokację. :) W innym wypadku stracę chyba wiarę w rozsądek gatunku homo sapiens...

Tassadar

Też chciałbym w to wierzyć. Jednak on istnieje i ma sporo popleczników...

(...) Wiele osób rzuca oskarżenia pod adresem gier komputerowych, często jedynie na podstawie przeczytanych, zasłyszanych bzdur bądź, co gorsza zobaczywszy ułamek jakiejś gry [GOTICK??? Nie znam:)]. Szanowny Pan ma po części rację, ale każdy, kto ma zamiar wypowiadać się w tonie rzeczoznawcy powinien faktycznie rzeczoznawcą być. (...) Dziwi mnie też „wieloletni bagaż doświadczeń”. Chyba jest trochę za ciężki (ten bagaż) skoro Pan nie potrafi nawet poprawnie napisać nazwy gry! Sugeruję też nie kupować takich wulgarnych gier synkowi, może lepiej kupić np. coś w stylu gier Disneya.

MARIO_333

Phew. Nie wiesz, co mówisz! Kaczor Donald to znany symbol antysemityzmu (z takim nosem!?), podważający wiarę w Boga (bo nigdy się nie modlił!), namawiający do przemocy (cały czas gnębi 3 kuzynów!) itd. Do tego nie wiem, czy zauważyliście, że zawsze od pasa w dół jest nagi (pornografiaaaaaa! Deprawacja dziatwy!!!). Na rożen zboka!

Według ostatnich badań (Artykuł w magazynie „Wprost” - http://www.wprost.pl/ar/?O=59714) naukowych dzieci (i nie tylko) oglądające przemoc w sposób kontrolowany i pod opieką rodziców, (którzy wyjaśniają np. że to tylko film) są... znacznie mniej agresywne. (...) Widzą jej negatywne skutki i nie chcą jej stosować. (...) Zachwianie pozycji religii i podważenie autorytetu Boga to już kompletna bzdura. Tak szczerze mówiąc, to czy przez granie w Black&White można zachwiać wiarę w Boga? JAK?! Rasizm. (...) Najłatwiej i najprościej jest wypisać wszystkie negatywne i źle kojarzące się popularne hasła. (...)

Tak naprawdę to jedynym prawdziwym argumentem przedstawianym przez Krzysztofa G. jest jego wiek. Reszta listu to po prostu krzyk, niczym zresztą nie poparty. Bardzo nie spodobała mi się także treść nawiasu w pierwszym akapicie „(Najlepiej żeby była to religia katolicka!)”. Uważam to za swoisty przejaw religijnego rasizmu.

Flash

(...) To tylko i wyłącznie od gracza zależy czy będzie rozwijał miasto, jeździł taksówką, uczył się programować, czy też będzie podrywał laski w akademiku, zabijał ludzi dla satysfakcji, wybijał Niemców, Wietnamczyków czy Japończyków, albo walczył z hordami potworów. Gry dają nieograniczone możliwości wyboru... i oto chodzi.

GieReK

Zachowuje się pan jak Don Kichot walczący z wiatrakami, tyle że pana „walka” daleka jest od romantyzmu. W pana wypowiedziach jest dużo wody, a mało faktów (jeśli w ogóle). A te, które pan przedstawia są... po prostu bezsensowne. Zrzuca pan winę za zło na świecie na gry komputerowe. (...) Nie zaprzeczam. Być może mają one jakiś zły wpływ na dzieci, tak jak i wszystko inne. Prawda jest jednak taka, że największy wpływ na wychowanie dziecka mają rodzice. (...)

Iwoni@

(...) Wylewa Pan potoki swej elokwencji wołającej o pomstę do nieba - gdzie to rzeczone niebo winno się pisać chyba przez duże eN - za brak elementarnych hamulców moralnych CDA, że pismo to „gwałci” młode umysły, wykrzywia je, deprawuje i że nagina Konwencje Praw Dziecka. A słyszał Pan coś o wolności słowa? A o wolnym wyborze człowieka - i to nie tylko tym nadanym mu przez bieżący ustrój, ale i tym danym przez Stwórcę? (...) Ciasny, roztrzepany umysł twardogłowego ćwierć-inteligenta. Nadęty moralizator nawołujący do palenia czarownic na stosie (...)

Xan

A tu niespodzianka. List wyrażający poparcie! Jeden jedyny, jaki dostałem, ale za to jaki...

Piszę ten list, ponieważ jestem oburzony propagowanym przez was światopoglądem i sposobem w jaki potraktowaliście pana Krzysztofa. (...) Spodziewałem się że czasopismo, które samo z dumą przyznaje, że jest czytane przez 0,5 mln Polaków, będzie miało większe poczucie odpowiedzialności za to co pisze. Waszym moralnym obowiązkiem nie jest jedynie dostarczanie rozrywki, ale również wpajanie młodym obywatelom ich powinności wobec ojczyzny, narodu i własnego sumienia.

No i zachęcanie do mycia rąk przed jedzeniem. To też jest nasza moralna misja do spełnienia. Rodzice natomiast są od dostarczania dzieciom recenzji gier. A szkoła ma dawać rozrywkę w czasie wolnym od pracy/nauki. Jasne. Grunt to właściwy podział obowiązków.

Jak może mieć pan czelność powoływać się na etos Jana Pawła II na łamach swego plugawego [ho, ho - nie ma to jak wyważone teksty grzecznych dorosłych ludzi - Smg] ***forum czytelniczego.***

Mogę, bo chcę. Ciągle bowiem mamy w naszym kraju wolność słowa, choć to bardzo wnerwia właśnie takich jak pan. A papież nie jest niczyją własnością, byście mogli dyktować innym, czy mogą go cytować, czy nie.

Wasze czasopismo nie różni się w żaden sposób od innych szmatławców typu Fakt, ponieważ budujecie swoją popularność na najniższych ludzkich instynktach. Oto przykład. W numerze lipcowym w dziale Na Luzie piszecie poradnik dla skacowanych. Jak można być aż tak cynicznym by w czasopiśmie przeznaczonym głównie dla młodzieży propagować spożywanie alkoholu i wyrażać się o nim z aprobatą.

Tekst pokazujący, jakie męki (kac!) niesie nadmierne spożywanie C_2H_5OH i trudno go nazwać „zachętą” do jego picia. To chyba nietrudno dostrzec. No, chyba że się samemu czyta na kacu bo jest się masochistą. Albo ma się w ogóle problemy z czytaniem ze zrozumieniem.

Czynicie się w ten sposób moralnie odpowiedzialni za miliony pijanych nastolatków, którzy odrzucają katolickie wartości i znajdują ukojenie jedynie w weekendowych pijatykach.

A co mi tam - biorę też na siebie moralną odpowiedzialność za krowy, które weszły w szkodę, i gołębie, które srają na samochody stojące pod drzewami. W końcu temu też ktoś musi być winien. A jakby szukał pan winnego, powiedzmy, ostatnich zamachów bombowych w Iraku albo suszy w Bangladeszu - również może pan wskazać na mnie i CDA. Bo czemu nie? Wszystkiemu i tak winne są gry. I heavy metal.

To tylko wierzchołek góry lodowej. Reszta to cała wasza otoczka, propagująca hedonizm, laicyzm, seks.

A satanizm? Jak można o tym przy takiej okazji NIE wspomnieć? Wstyd... Naturalnie nie oczekuję, byście, panowie, cokolwiek próbowali poprzeć jakimikolwiek sensownymi dowodami. Potraficie tylko głośno krzyczeć i oskarżać wszystkich wokół siebie o całe zło tego świata.

Z bezczelnością prezentujecie na swoich łamach niemalże roznegliżowane panienki, który mają w czytelniku wzbudzić podniecenie seksualne i skłonić go do rozpusty, masturbacji, rozwiązłości, antykoncepcji, seksu przedmałżeńskiego. To tylko pokazuje, w jakim sposób podchodzicie do wytycznych Ojca Świętego w tych sprawach.

Nic o narkomanii? Eeee... Swoją drogą, podziwiam samozaparcie, z jakim czytacie te perwersyjne szmatławce i świerszczyki, panowie moralizatorzy. Wiem, wiem, poświęcacie się, kiedy oglądacie owe roznegliżowane panienki, zadając tym gwałt własnym oczom (aż wam stają... włosy na głowie ze zgrozy, rzecz jasna, nad upadkiem moralności w tego typu pismach). Wiem, naturalnie czytacie je tylko po to, aby piętnować panujące tam zło i gołe dupy - jasne, jasne.

Swoją drogą, „nasze” panienki zwykle mają na sobie więcej niż te, które można spotkać na polskich plażach czy basenach. I to ma być **pornografia**? Chyba tylko dla tych, co mają seksualne obsesje albo jakieś kompleksy związane z erotyką. Współczuję. A co do antykoncepcji - zachęcają do niej raczej wasze teksty. Bo kiedy się je czyta, aż ręce opadają... i nie tylko ręce. I wszystkiego się odechciewa. :)

Na koniec chciałbym wyrazić mój głęboki sprzeciw wobec paskudnej agitacji politycznej, która apogeum osiągnęła w numerze lutowym poprzez krytykę formacji politycznej, z którą utożsamia się wiele milionów polskich katolików.

Bo jak wiadomo - wszelka krytyka NAS jest wstrętna i zakazana. A jeśli nawet nie jest - to będzie, gdy tylko „nasi ludzie” dojdą do władzy?

Z pewnością jest pan zmartwiony, że ruch ten w chwili obecnej rośnie w siłę. Zaręczam pana.

Dziękuję, od wielu lat jestem żonaty, z nikim więcej się nie chcę zaręczać! Co pan, do bigamii mnie namawiasz? To jest niezgodne z Moralnością i Wartościami! Tfu! Wstydź się pan! Co ja, muzułmanin, by mieć kilka żon?!

że to tylko zapowiedź porządków, które pana utemperują, po przyszłych wyborach do Sejmu. Radzę, aby się pan jeszcze opamiętał póki czas i wyznał szczerą skruchę, bo później może być za późno.

Władysław G. [dane znane redakcji]

Jak to mówią „nie strasz, nie strasz, bo się...". Errrmm... Powiedzmy, że „zdefekujesz w spodnie", panie. :) A temperować to sobie możecie ołówki. O ile potraficie robić coś więcej niż pouczać innych, jak mają żyć, myśleć itd. I popełniacie grzech pychy, sądząc że już macie władzę lub wkrótce ją mieć będziecie. Jeszcze nie dzielcie łupów, jeszcze nie wznoście stosów, nie sporządzajcie „czarnych list", panowie krzyżowcy (a może raczej Krzyżacy?). Wszystko bowiem nadal w rękach Bozi, nie waszych. A historia krucjat (czy choćby Grunwald) pokazuje, że nie zawsze Bóg sprzyjał tym, co się mienili Jego rycerzami. Nie wystarczy mieć Boga na sztandarach, trzeba go jeszcze mieć w sercu...

I jeszcze coś. Łamy AR (i CDA) nie są trybuną dla niewyżytych politykierów i rozmaitych sfrustrowanych nawiedzonych „pouczaczy". Służą ambitniejszym i godniejszym celom - bawieniu ludzi w czasach, gdy wielu sporej liczbie wcale nie jest do śmiechu. Pomachajcie zatem, panowie, naszym czytelnikom na pożegnanie. Pa, pa... A teraz... wynocha stąd.

Krzyżowców Ci u nas ostatnio dostatek. Każdeć jeden czoło swe butnie ponad tłum podnosi, miecz ostry a srogi z jaszczura wyjmuje, pomstuje pięścią grożąc i jakowymś sądem inkwizycyjnym grozi. Alboć to jeden z drugim, zebrawszy się w kupę, jady swe roztacza wokoło niczym smok jakowyś ohydny, przez szatanów w odmętach piekielnych stworzony. Jady te na pergamin przelewają i do gawiedzi (w tym także do imć Smugglera (...) przesyłają (...) Wszędzie w owych pismach podstęp wietrzą, pornografiję i obraźliwość Imienia Najwyższego. (...) Wobec słów moich powyższych i w imię krucjaty przeciwko kołtuństwu, kołkom w płocie i wszelakim paździochom, wici ślę do wszystkich wojów (...) Z pozdrowieniem wielkim, a szacunkiem należytym

imć Pedros

Wyrzuty :]

Witam droga, a w zasadzie podła Redakcjo,

Już nigdy w życiu nie kupię CDA... w drodze do pracy. Sytuacja wygląda tak, że pracuję w biurze, dojazd do biura jakieś 30 minut. Droga na przystanek zajmuje mi 4 minutki. Niestety po drodze mijam 3 kioski. To tyle, jeśli chodzi o liczby ;). Idę sobie spokojnie na przystanek i co widzą me oczy - nowe CDA za szybą w kiosku. Myślę - kupię. Z drugiej strony to mnie odciągnie od pracy, a poza tym w biurze to tak głupio. Idę dalej - kolejny kiosk ze sterczącym CDA. Grrr, znów mała wojna ze swoimi myślami i kolejna bitwa wygrana przeze mnie. Niestety trzecia bitwa jak i cała wojna - przy kolejny kiosku - zakończyła się moją porażką. Kupiłem CDA. To był poważny błąd. Droga do pracki minęła mi baaardzo wesoło - no ale w końcu nie ma to jak lektura „Na luzie". Dość dziwnie się czułem atakowany przez spojrzenia współtowarzyszy podróży królem szos - Ikarusem. Jeszcze gorzej czułem się, kiedy po skończeniu raportu i innych tabelek oraz wykresów wyciągnąłem CDA w pracy. (...) Miałem takiego rogala na twarzy, że nic dziwnego, że cały pokój się nieźle bawił. Kiedy jednak wszedł szef i zobaczył mnie z gazetką - no tu już musiałem się nieźle tłumaczyć - całe szczęście sam Was czyta i było mi wybaczone. (...) Pozdrowienia dla całej redakcji, dzięki za dostarczanie niezłej rozrywki już ponad 6 lat - 6, bo pierwszą działkę CDA przyjąłem we wrześniu 1998 i od tamtego czasu już muszę co miesiąc, ale na detox ani mi się śni wybierać ;)

Futurysta

Regla Madzia!

Otórz, chodź was cenię, pragnę złorzyć zarzalenie:-). Gierka (...) (tu tyt. „Dessert Rats vs Africa Corps") , niechce się uruchomić na mym sprzęcie (tu. P4 2000, Audigi 2.0, HDD 6 GGB, Geaforce 3 64, i modem 100 Kb) ,zgłasza brak zainstalowanego DX9 , którego przeciesz inne gry, takrze go potrzebujące nie zgłaszały, i stwarza problemy z wykryciem dysku źródłowego DVD z waszego pisma. Wykryłem taksze inf. o nie autentyczności nośnika, na którym gra została wypalona. Dziękuję, i prosze o wydrukowanie pomocy dla waszego wiernego fana w AR.

[namiary znane]

Podoba mi się tłumaczenie tytułu „deserowe szczury" albo nawet „szczurzy deser" :). Zasadniczo jestem już uodporniony na „alternatywną pisownię" i wiem, że większość z was to dyslektycy, z których absolutnie śmiać się nie można (bo macie papiery na to!). Ale czasem sobie jednak parsknę pod nosem... I żeby było jasne - nie nabijam się tu z tej konkretnej osoby, tylko z wszystkich tak piszących. Smacznego szczura, panowie :).

A teraz serio: w Zawartości Cover CD znajdziecie specjalny telefon/email do człowieka odpowiedzialnego za reklamację płyt (Tomek Matusik vel Ghost). Tam kierujcie swoje uwagi, nie do mnie. OK? (Tam też są porady dotyczące problemów z tą grą...).

Ladies` Corner

Kilka uwag... Uuuu... Brzmi znajomo, co? :) Już wiele było listów z uwagami dotyczącymi tego PISMA (to nie gazeta!)... Jestem bardzo zadowolonym czytelnikiem, a raczej CZYTELNICZKĄ... tego m.in. będzie dotyczyć mój list. Po pierwsze. Jestem kobietą, a jak wiadomo nie każda kobieta ma figurę modelki. Niestety zdjęcia w CDA bardzo często pokazują ledwo ubrane laski. Po co mi one?! Nie widzę przyjemności w oglądaniu kobiecych tyłków!

Uwierz nam, że my też! My się tymi tyłeczkami umartwiamy, torturujemy nimi własne oczy, katujemy się krągłymi dupciami za wszystkie grzechy nasze w tym i następnych wcieleniach. Zatem doceń ogrom naszego poświęcenia... (i nie tylko naszego - pozdrowienia dla krzyżowców). :)

Ostatnio z targów E3. Jeśli już pokazujecie zdjęcia jakiś modelek, to dajcie też kilka fotek przystojnych osobników płci tzw. „brzydkiej". Może być nawet Czarny Iwan (ty, Smugg nie musisz być na tych fotach, nie bój się :))

Masochistka z poważną wadą wzroku czy jak???

Po drugie. Gdy zwracacie się do czytelnika/ów piszecie najczęściej do facetów (np. „panowie"). A my? Ja nie czuję się, ani nie jestem mężczyzną.

Nie przejmuj się, nikt nie jest doskonały. Na pewno masz inne zalety.

Po trzecie. Smugg (fajne zdrobnienie), masz kubek z Garfieldem?? A jeśli tak, to czego nie masz??

Jest bardzo niewiele rzeczy, których NIE mam z Garfieldem. Mam nawet kapcie Garfieldy, ale w nich nie chodzę, bo szkoda byłoby je zniszczyć.

Pozdrowienia dla całej redakcji i redakcyjnych maskotek. :)

Agraffka

Te, zapnij się. :)

Ludzie i ludziska

Kupuję wasze pismo od dawna. Jestem waszym fanem i mam do was jedno pytanie: czy dalibyście radę przetłumaczyć szóstą część książki Pottera? Znalazłem ją w internecie i wygląda na autentyczną tylko nie wiem jak przetłumaczyć cały ten tekst. Zostawiam tu swój e-mail i czekam na szybką odpowiedz.

piotrek

Nie wiesz, jak przetłumaczyć? Oto podpowiedź: przetłumacz ją DOBRZE. Swoją drogą, ciekawe, co jeszcze będziemy musieli dla was zrobić? Dać komuś w mordę? Wyprowadzić psa? Namówić panienkę na seks? No, ludzie, co my jesteśmy agencja „mam problem z czymś, więc zróbcie to za mnie"? A do roboty, wygodniaczki! Poza tym co ci po 1/6 przetłumaczonej książki? :)

wggsgggsg
to ja dupek

Wolverine

Przecież widzę. Nie musisz tego mówić.

Czy możecie mi powiedzieć jak podkręcić kartę graficzną NVIDIA GeForce2 MX/MX 400, odpiszcie szybko.

XX [namiary znane]

Kolejny? Hm... weź szczypce i podkręć procesor trzy razy w lewo. :) Facet, a nie chcesz może, byśmy cię przez e-mail - w trzy minuty - nauczyli jeszcze pilotować samoloty?

PS Mój kuzyn (12 lat) kupił sobie ostatnio pierwszego oryginałka. Powiedział, że już więcej tego nie zrobi. Dlaczego? "Bo na płytce nie ma cracka, jak mam sobie pograć bez niego". :)))

Matt

Moglibyście dawać troche lepsze gry piszecie że jesteście na topi bo daliście dema Euro 2004, Hitman 3... a poco komu demuwki dysk zaśmiecać!!! Zamiast tego moglibyście dać jakąś fajną „pełną" lub niezbędnik!!!.

Wojoonet

A ty mógłbyś też coś dać. Sobie. Luz...

(...) Smuggler „kantele" to spodnie kanty, chyba łatwo wywnioskować...

S1MON

Dzięki za oświecenie (to a propos listu w AR 07/04). W encyklopedii znalazłem tylko, że kantele to fiński ludowy instrument strunowy. I męczyło mnie, jak można w tym chodzić do pracy. :)

Do tej pory uwielbiałem pismo - XXX, dawali fajne gry np. XYX, lecz mój kolega kupił CD-Action i... zobaczyłem że te pismo piszą AMATORZY i według mnie to jest wasz największy plus.

Iwob

Hm... Aleś nas skomplementował, a niech cię... :) Jeśli jednak poprzez „amatorzy" rozumiesz „ludzie, którzy nie skostnieli, nie skomercjalizowali się (mentalnie) i nadal patrzą na gry oczami zwykłych niezawodowych graczy" - to zgoda.

Na listy odpowiadał amator
Smuggler prowokator
(i duch Mr Jedi - sublokator)
czyli banda narkomanów, pijaków, hedonistów i deprawatorów (jeszcze na wolności)

Mam „pomysła" na grę

Podrzucajcie tu własne pomysły na gry, w jakie chcielibyście pograć. Jednak nie piszcie „to ma być coś jak Doom 3, a do tego to i tamto" (albo „na engine'ie Dooma 3" - litości, nie stać was!). Chodzi o NAPRAWDĘ oryginalne i własne pomysły. Redakcja zaś postara się je krótko i bezlitoś...obiektywnie znaczy, ocenić. :) Oto pierwszy odważny.

(...) Akcja tej gry toczyłaby się w zwykłym mieszkaniu. Sterujesz ludzikiem LEGO, chodzisz po pokojach, możesz wsiadać do samochodzików, pływać w wannie. Jednak musisz uważać na pająki, muchy, kota i na ludzi, a w szczególności dzieciaki - które chcą cię rozebrać na kawałki, Spotykasz też ludziki sterowane przez komputer. (...) Możesz wypełniać misje, np. „Bitwa z pająkiem". (...) W obydwu wersjach będzie system Havok.

Pool

Komentarz: czyli coś jakby skrzyżowanie Simsów z Army Men. Moim zdaniem, gra adresowana byłaby raczej do najmłodszego gracza, do tego raczej płci żeńskiej. Bo kogo więcej będzie kręciło łażenie ludzikiem po domu i zabijanie pająków? Nie ma w niej nic, co mogłoby wznieść ją do rangi przeboju albo czego już nie było w innej grze. I po kiego tutaj Havok - aby pająk realistycznie upadał?

GDZIE JEST LINIA KOMEND?

Musisz mieć skrót (ikonę) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikamy go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybieramy WŁAŚCIWOŚCI i klikamy. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikamy go, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujemy OBIEKT DOCELOWY - to właśnie słynna linia komend!!!

DLA TYCH, CO LUBIĄ CHODZIĆ NA SKRÓTY

Tipsy

Besieger

W czasie gry naciśnij [~] i wpisz:
Invulnerability # - god mode (zamiast # - wpisz 1, by włączyć, 0 - by wyłączyć)
Daytime # - czas (godzina). Zamiast # - liczba z przedziału 0-24
Quit/Exit - pa, pa
Debug # - debug mode (zamiast # - wpisz 1 by włączyć, 0 - by wyłączyć)
Invulnerability # - debug god mode
DayTimespeed # - tempo gry *(zamiast # liczba z przedziału od 0 [normalne tempo] do... woli) :)

CreateUnit # - stwórz jednostkę o nazwie #

Inne tipsy w trybie debug
AIBehaviour; AIMoving; DrawUnitsCount; DrawAIBehavior; DrawReviewManager; DrawAIInfo; DrawVision; DrawContour2D; StartTestFunction; SwapUnitsOfGenerals; AllUnitsToNewGeneral; SetNation; SwitchOnOffWeapon; AllUpgrades; DebugTrace;StartAIStatistics; DrawAIStatistics

Crusader Kings /Mroczne Wieki

Naciśnij **[F12]** i wpisz:
gold - +1000 złota
prestige - +1000 prestiżu
difrules - god mode (?)
fullcontrol - kontrolujesz wszystkie oddziały na mapie (najpierw użyj poprzedniego cheatu!)

FarCry

W czasie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wprowadź dowolny z kodów i poprzedź go znakiem \ (czyli kod ma wyglądać np. tak **\god_mode_count=1**).

god_mode_count=1 - god mode
give_all_weapons=1 - wszystkie bronie
give_all_ammo=1 - amunicja
save_game <nazwa_pliku> - zapisuje stan gry w pliku o podanej nazwie
load_game <nazwa_pliku> - wczytuje stan gry w pliku o podanej nazwie
map <nazwa_mapy> - wczytuje mapę o podanej nazwie

Nazwy dostępnych map
archive, boat, bunker, carrier, catacombs, control, cooler, dam, factory, fort, pier, rebellion, regulator, research, river, steam, swamp, training, treehouse, volcano

ca_Debug=1 - włącza tryb debug
ai_noupdate=1 - głupi przeciwnicy

Ground Control II

Podczas gry naciśnij [˜] dwa razy i wpisz w konsoli:
godmassive - god mode
gomassive - dostęp do wszystkich misji
fps - ??? (ilość FPS zapewne)
fps2 - ???

Spider-Man 2: The Game

1. Zrób w czasie gry save.
2. Zrób kopie robocze plików: gamestat.ini i game#.ini (gdzie # jest numerem tego save'a, którego używasz [np.**game0.ini**]), z katalogu \Spider-Man 2\System.
3. Edytuj oba pliki za pomocą Notatnika lub innego edytora tekstów.
4. W gamestat.ini zmień linię **MaxHealth=100 // 200** na **MaxHealth=1000 // 2000**.

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wersję wcześniejszą:
W pliku: game#.ini zmień linię **Health=100MaxHealth=100** na **Health=1000 MaxHealth=1000**.

Zgraj plik do katalogu z grą, zastępując nim wcześniejszą wersję. Uruchom grę i ciesz się 1000 hit points (10x więcej niż standardowo). Możesz też naturalnie wpisać większą wartość zamiast 1000, taką samą w obu modyfikowanych plikach. Modyfikację można wprowadzać po każdym kolejnym save'ie.

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Sposoby na wprowadzanie kodów są dwa. Pierwszy to włączenie konsoli za pomocą klawisza **[Tab]** i wpisanie w niej dowolnego z poniższych kodów, a następnie potwierdzenie klawiszem **[Enter]**. Jeśli jednak z jakiegoś kodu chcemy korzystać częściej, można go przypisać do dowolnego klawisza, dzięki czemu wystarczy wcisnąć jeden klawisz, aby np. uzupełnić amunicję oraz zdrowie. Jak to zrobić?

Na początku w Notatniku musisz otworzyć plik z katalogu: \Splinter Cell Pandora Tomorrow\offline\system**SplinterCell2User.ini** (wcześniej zrób na wszelki wypadek jego kopię), a następnie przypisać do klawiszy dowolne cheaty z poniższej listy (przykład będzie na samym końcu, a cheaty są takie same w obydwu sposobach):
health - dostajesz zdrowie
killpawns - zabija wszystkich wrogów
ammo - dostajesz amunicję
ghost - możesz przechodzić przez ściany
fly - możesz latać
walk - wyłącza latanie i przechodzenie przez ściany
invincible 1 - włącza god mode
invincible 0 - wyłącza god mode
invisible 1 - stajesz się niewidzialny
invisible 0 - wyłącza niewidzialność
playersonly 1 - unieruchamia wrogów
playersonly 0 - wrogowie mogą się już ruszać
savegame - zapisuje stan gry
loadgame - wczytuje stan gry
stealth - pokazuje jak dobrze jesteś ukryty
preferences - modyfikuje ustawienia, w tym obłożenie klawiszy
mission win - kończysz obecną misję
quit - wychodzisz z gry
summon echeloningredient.eringairfoilround - przywołuje nabój airfoil
summon echeloningredient.edisposablepick - przywołuje disposable pick

summon echeloningredient.eflashbang - przywołuje flashbang
summon echeloningredient.efraggrenade - przywołuje frag grenade
summon echeloningredient.esmokegrenade - przywołuje smoke grenade
summon echeloningredient.estickycamera - przywołuje sticky camera
summon echeloningredient.estickyshocker - przywołuje sticky shocker
summon echeloningredient.ewallmine - przywołuje wallmine
summon echeloningredient.ediversioncamera - przywołuje diversion camera
summon echeloningredient.ecamerajammer - przywołuje camera jammer
summon echeloningredient.echemflare - przywołuje flarę
summon echeloningredient.ef2000 - przywołuje F2000
summon echeloningredient.eflare - przywołuje flarę
summon echeloningredient.efn7 - przywołuje FN7
summon echeloningredient.elasermic - przywołuje laser mic
summon echeloningredient.elockpick - przywołuje lock picka
summon echeloningredient.emedkit - przywołuje medkit
summon echeloningredient.erappellingobject - przywołuje rappelling object
summon echeloningredient.ethermalgoggle - przywołuje thermal googles
summon echeloningredient.ethermalmine - przywołuje thermal mine

Do jednego klawisza można przypisać wiele kodów, jednak wtedy muszą one być oddzielone znakiem [|] (pionowa kreska znajduje się na klawiszu [\]). Na przykład jeśli chcesz do klawisza **[F10]** przypisać niewidzialność, do **[F11]** amunicję, a do **[F12]** przywołanie dwóch flar i granatu dymnego, do pliku musisz dopisać następujące linijki:

F10=invisible
F11=ammo
F12=summon echeloningredient.eflare|summon echeloningredient.eflare|summon echeloningre dient.esmokegrenade

Thief 3: Deadly Shadows

W podkatalogu z grą System znajdź plik: **DEFAULT.INI** (zrób jego kopię roboczą!). Edytuj go dowolnym edytorem tekstu. Znajdź sekcję z nazwą **[Difficulty]** i tam wyszukaj następujące linie:
AI visual acuity multiplier – określa, jak dobrze widzą (cię) wrogowie
AI auditory acuity multiplier – określa, jak dobrze słyszą (cię) wrogowie
AI tactile acuity multiplier – określa, jak dobrze wyczuwają (cię) wrogowie
AI hitpoints multiplier - wyjściowa ilość HP dla postaci sterowanych przez AI
AI-to-player damage multiplier - ilość ran zadawanych przez twojego wroga

Modyfikuj wartości tych parametrów wedle własnej woli. Zgraj plik, uruchom grę. Gdybyś przesadził albo coś schrzanił - odtwórz pierwotną wersję tego pliku na podst. kopi roboczej. (Co, nie zrobiłeś?! A prosiłem!)

True Crime - Streets of LA

Wpisz to na swojej licencji (same litery, bez znaku [;] na końcu) na starcie gry, a zobaczysz ciekawe rzeczy:

JIMM; TATS; PIMP; HAWG;JASS; MNKY; B1G1; ROSA; HURT; TFAN; FATT; PHAM; HARA; BRUZ; MRFU; B00Z; SWAT; FUZZ; M1K3; AWYEAH

*bonusowe zakończenie
Przejdź grę z oficjalnymi trzema zakończeniami.

*Snoop Dogg
Zbierz trzydzieści psich kości walających się po ulicach.

Dobra gra na deszcz i słotę nie jest już kłopotem

- Splinter Cell (PL) — 39,90
- Rainbow Six 3: Raven Shield (PL) — 39,90
- Throne of Darkness — 29,90
- Legacy of Kain Defiance — 79,00
- Sims Abrakadabra (PL) — 79,00
- Hard Truck 18 Wheels of Steel — 39,00
- Polanie II — 49,00
- Emergency 2 — 29,29

- Soldiers: Heroes of World War II — 99,00
- Soldier of Fortune 2 Gold Edition — 69,00
- Far Cry — 119,00
- Medal of Honor Allied Assault — 39,90
- Battlefield 1942 Classic — 39,90
- Battlefield: Vietnam — 129,00
- Call of Duty (PL) — 99,00
- Gothic 2: Noc Kruka (PL) — 59,90
- Shrek 2 (PL) — 74,90 ZABAWNA CENA
- Fighter Pilot — 19,90
- Future Cop L.A.P.D. — 19,90
- Half- Life: Generacja — 69,00
- Harry Potter i więzień Azkabanu — 129,00
- Blitzkrieg: Horyzont w ogniu — 89,00
- Airfix Dogfighter — 19,90
- Manhunt — 132,90
- Silent Hill 3 (DVD) — 119,00
- Syberia 2 (PL) — 89,00
- Airline 69 Powrót do Casablanki (PL) +18 — 79,00
- Populous the Begigning — 19,90
- Aquarium — 19,90
- Sacred (PL) — 99,00
- Emperor Battle for Dune — 19,90
- Sims Deluxe (zawiera gre Sims + Sims Światowe Życie) — 79,00
- Combat Mission Gold (PL) — 19,90
- Doom III (PL) — 199,00
- Świątynia Pierwotnego Zła (PL) — 99,90
- Madden NFL 99 — 19,90
- Platoon — 9,90
- Pet Soccer (PL) — 29,90
- Pet Racer (PL) — 29,90
- IL 2: Forgotten Battles (PL) — 79,00
- Colin McRae Rally 04 (PL) — 89,00
- RTOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator (PL) — 99,00
- Rayman M (PL) — 19,90
- Euro 2004 - Portugal — 119,00
- Shellshock NAM'67 — 139,00
- Air Strike 3D — 29,90
- Thief: Deadly Shadows — 149,00
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PL) — 119,00
- Worms Blast (PL) — 19,90
- Singles - flirt up your life (PL) — 89,00
- Vietcong Purple Haze — 132,90
- Joint Operations: Typhoon Rising — 139,00
- Star Wars Knights of The Old Republic (PL) — 99,00

dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy, dźwięki, filmy

- hip-hop — 25,00
- movies loop's — 25,00
- **Magix Soundpool 6** — 79,00: Ponad 5000 sampli. 2 Step, R&B Soul, Latin Salsa, Dance vol. 2, Nu Crossover. 5 x CD.
- **Magix Hip Hop Maker** — 49,90: Uliczna rewolucja na Twoim PC. Freestyle, Eastcoast, Westcoast, Battle Rhymes, Old School, Break Dance i wiele innych stylów w zasięgu twoich rąk.
- **Magix CD&DVD burnR deLuxe** — 99,00: Twoje podręczne centrum profesjonalnego „wypalania" własnych płyt CD & DVD.
- **Magix techno maker** — 49,00: Machina techno! Twój występ na Love Parade może być całkiem realny! POLSKA INSTRUKCJA
- **Magix Music Maker 2003** — 119,00: Perfekcyjne utwory, które możesz stworzyć - miksuj płyty audio - dodawaj sekwencje video - zaprezentuj się online - rozsyłaj mailem do znajomych.

MAGIX see. hear. feel. create

kierownice i pady PC

Saitek P120 — 49,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski „fire"
- dwa cyfrowe spusty
- doczepiany mini-kontroler
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"

Saitek P880 — 119,00
- sześć standartowych cyfrowych przycisków „fire"
- dwie analogowe gałki
- ośmiokierunkowy cyfrowy „krzyżyk"
- programowalny przycisk „shift"
- dwa cyfrowe spusty

Kierownica Saitek R220 — 169,00
- cztery standardowe cyfrowe przyciski
- dwa cyfrowy „wiosełka"
- pedały gazu i hamulca
- możliwość wyboru sposobu montażu

Battlefield 1942 . . . 39,90
Battlefield 1942: Secret Weapons of WWII . . . 79,00
Battle Collection (Medieval + Viking Invasion) . . . 164,90
Beyond Goog & Evil (PL) . . . 119,00
Big Mutha Truckers . . . 79,00
Blitzkrieg (PL) . . . 119,90
Bowling (kręgle) . . . 19,90
Breed . . . 119,00
Call of Duty (PL) . . . 99,00
Championship Manager 4 (PL) . . . 49,90
Chrome Złota Edycja (PL) . . . 69,90
Comanche 4 . . . 34,90
Commandos 3 Destination to Berlin . . . 134,90
Counter Strike: Condition Zero . 129,00
Diablo II + Diablo II Pan Zniszczenia (PL) . . . 99,00
Dino Crisis . . . 79,00
Disciples II: Bunt Elfów (PL) . . 19,90
Empires: Dawn of the Modern World . . . 164,90
Empire Earth Bestseler (PL) . . 39,90
Enter the Matrix . . . 92,90
Etherlords II (PL) . . . 19,90
Europa Universalis: Mroczne Wieki (PL) . . . 59,00
FIFA 2002 Classic . . . 39,90
Fifa 2004 . . . 135,00
Gothic 2 (PL) . . . 92,90
Greyhawk: Świątynia Pierwotnego Zła (PL) . . . 99,90
Ground Control 2 - Operacja Exodus (PL) . . . 119,00
Gry karciane 1 . . . 25,00
Gry Karciane 1&2 . . . 39,00
Gry Karciane 2 . . . 25,00
GTA: Vie City . . . 119,00
Hard Truck: 18 Wheels of Steel (PL) . . . 39,00
Harry Potter Komnata Tajemnic . . 119,00
Harry Potter: Mistrzostwa świata w Quidditchu . . . 109,00
Hidden & Dangerous 2 . . . 139,00
Homeworld 2 . . . 99,00
Icewind Dale II (PL) . . . 53,90
Indiana Jones and the Emperor's Tomb . . . 152,90
Jazz jack rabbit . . . 29,90
Judge Dredd: Dredd vs Death 134,90
Kangurek Kao 2 . . . 53,90
Lionheart . . . 49,00
Master of Orion 3 . . . 49,90
Max Payne 2 The Fall of Max Payne . . . 135,00
Medal of Honor: Allied Assault Deluxe (Medal of Honor Allied Assault + Spearhead +soundtrack) . . . 134,90
Metal Gear Solid 2: Substance (DVD) 159,00
Modi i Nanna . . . 9,90
Mój Brat Niedźwiedź (PL) . . . 79,00
NBA 2004 . . . 139,00
Need for Speed Underground 139,00
Neverwinter Nights Złota Edycja . . 99,00
NHL 2004 . . . 139,00
No One Lives Forever: Contract J.A.C.K. . . . 94,90
Nuclear Strike . . . 19,90
Nosferatu (PL) . . . 69,00
Polanie II . . . 49,00
Post Mortem (PL) . . . 74,90
Pinbale i gry zręcznościowe . . 25,00
Piraci z Karaibów (PL) . . . 49,00
Prince of Persia: Piaski czasu (PL) 119,00
Project IGI 2: Covert Strike (PL) 19,90
Rayman 3: Hoodlum Havoc (PL) . . 59,00
Reah dvd/CD . . . 42,90
Reah+Schizm . . . 59,00
Return to Castle Wolfenstein . 59,00
Runaway a Road to Adventure (PL) 72,90
Sąsiedzi z Piekła Rodem (1+2) (PL) . 59,00
Settlers IV (PL) . . . 53,90
Schizm (dvd lub 5CD) . . . 42,90
Schizm II Kameleon . . . 69,00
Sims Balanga (PL) . . . 59,00
Sims - Double Deluxe (PL) (zawiera The Sims, Światowe Życie i Balanga) 134,90
Sims zwierzaki (PL) . . . 74,90
Sims Gwiazda . . . 79,00
Sims wakacje (PL) . . . 59,00
Star Wars: Jedi Knight Jedi Academy . . . 165,00
Taxi Challenge . . . 29,90
Taxi driver . . . 27,90
TOCA Race Driver . . . 49,90
Tomb Raider: The Angel of Darkness . . . 132,00
Warcaby . . . 49,00
Warhammer 40K: Fire Warrior . 59,00
Złota Edycja Warcraft III + Frozen Throne . . . 99,00
Władca Pierścieni: Wojna o Pierścień . . . 133,90
Worms 3D (PL) . . . 93,90
UFO: Kolejne Starcie (PL) . . . 94,90
Uru: Ages Beyond Myst . . . 99,00

Time Alarm — 15,00
Program kompleksowo ochrania firmę, dom, mieszkanie, garaż, piwnice (drzwi, okna), cenne przedmioty oraz przy zastosowaniu dodatkowych czujników ostrzega przed pożarem, dymem, zalaniem i informuje o dzwonieniu do obiektu. O zdarzeniach powiadamia na telefon stacjonarny, komórkowy.

Defender of the Crown(PL) . . . 9,90
Conflict zone . . . 9,90
Opsys PL . . . 9,90
Resurrection . . . 9,90
Megarace 3 PL . . . 14,90
Crime Citles . . . 19,90
Cosmopolitan Virtual Makeover 3 . 19,90
Dethkarz . . . 19,90
Home Architekt 3D 4.0 Architekt domów i wnętrz . . . 19,90
Rage of Mages Necromancer . 19,90
RIM - wojna o planetę PL . . . 19,90
Seven Kingdoms II:The Frythian Wars 19,90
World War III PL . . . 19,90

Ambient dub . . . 25,00
Dance . . . 25,00
Future wave . . . 25,00
Hard house electro . . . 25,00
Klimatyczne brzmienia . . . 25,00
Techno power . . . 25,00
Hip hop 1 . . . 25,00
Hip hop 2 . . . 25,00
Hip hop 1&2 . . . 39,00
Hip hop 3 . . . 25,00
Minimal techno trance . . . 25,00
Music party system 1 . . . 25,00
Music party system 2 . . . 25,00
Midi power . . . 14,99

Casanova (PL) . . . 19,90
Cold Zero (PL) . . . 19,90
Dragon Throne (PL) . . . 19,90
Alien Nation 2 (PL) . . . 19,90
Combat Mission Gold (PL) . . . 19,90
Trainz 1.4 (PL) . . . 19,90
Dracula 2 (PL) . . . 19,90
Traffic Giant Gold (PL) . . . 19,90
Pizza Connection 2 (PL) . . . 19,90

www.fajny.pl GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

INTERNET: www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl

BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

NEC

Przygody ciąg dalszy!

Nowe monitory LCD NEC MultiSync® to realistyczny, kolorowy obraz oraz ultra krótki czas reakcji matrycy 16 ms. Każda gra prezentuje się znakomicie, najlepiej na 17 calach.

see more.

DYSTRYBUTOR PL: L.E.M.

GRA SHREK 2 Polska wersja językowa z plejadą wspaniałych aktorów – już od **2 lipca** w sprzedaży!

Shrek 2. TM & © DreamWorks LLC. Licencjonowane przez Activision Inc. Niektóre technologie © 2001-2004 Amaze Entertainment, Inc. Amaze Entertainment i Amaze Entertainment/Know Wonder logo są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Amaze Entertainment w USA i / lub innych krajach. Wykorzystuje technologię Bink Video. © 1997-2004 by RAD Game Tools, Inc. Activision i Activision logo są zarejestrowanymi znakami handlowymi Activision Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie inne znaki handlowe i graficzne stanowią własność odpowiednich firm.

NEC/MITSUBISHI

NEC-MITSUBISHI ELECTRONICS DISPLAY

Zobacz więcej: www.nec-mitsubishi.pl

Monitory **NEC/Mitsubishi** dostępne w dobrych sklepach komputerowych na terenie całego kraju.